EL WENDIGO

Número
101
102

Fundado en
1974
2005
Invierno

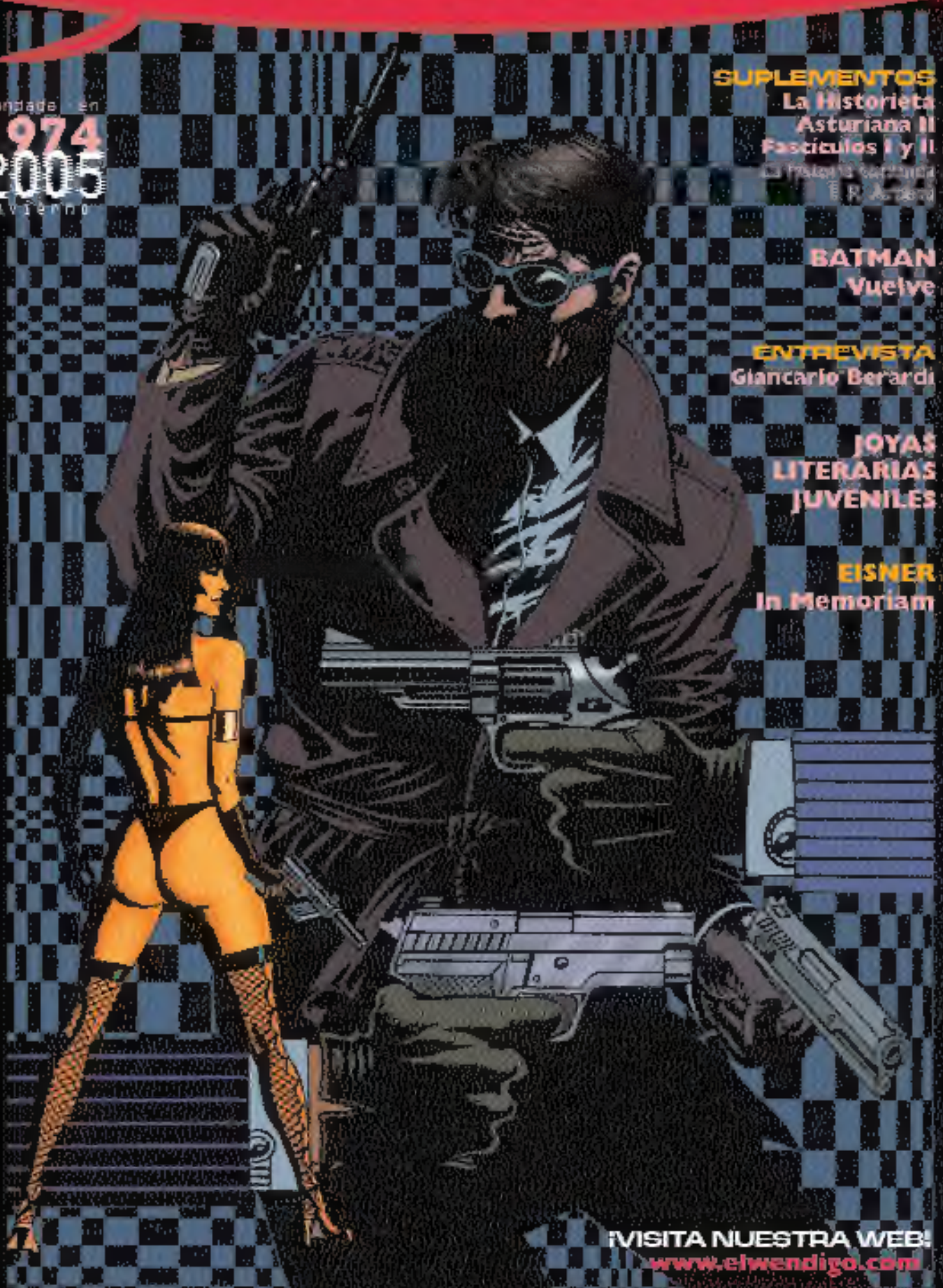
SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana II
Fascículos I y II

BATMAN
Vuelve

ENTREVISTA
Giancarlo Berardi

JOYAS LITERARIAS JUVENILES

EISNER
In Memoriam



¡VISITA NUESTRA WEB!
www.elwendigo.com

http://cineultramundo.blogspot.com/

PREMIOS HAXTUR 2004

MEJOR HISTORIETA LARGA

Ken Parker.
Hogar Dulce Hogar
Berardi y Milazzo
Norma Editorial

Largo Winch.
Ver Venecia... Y Morir
Van Hamme y Franq
Norma Editorial

Monster
Naoki Urasawa
Planeta deAgostini

Oyuki, la titiritera.
Lobo Solitario ... nº 3
Koike y Kojima
Planeta deAgostini

MEJOR GUIÓN

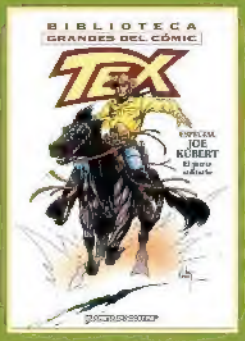
Giancarlo Berardi
Ken Parker.
Hogar Dulce Hogar
Norma Editorial

Jean Van Hamme
Largo Winch.
Ver Venecia... Y Morir
Norma Editorial

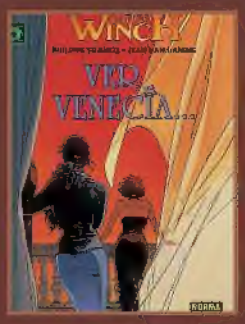
Naoki Urasawa
Monster
Planeta deAgostini

Kazuo Koike
Viento negro.
Lobo Solitario... nº 4
Planeta deAgostini

MEJOR DIBUJO

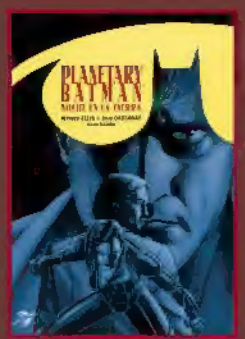


Joe Kubert
Tex. El jinete solitario
Planeta deAgostini



Philippe Franq
Largo Winch.
Ver Venecia... Y Morir
Norma Editorial

Brian Hitch
The Ultimates
Planeta deAgostini



John Cassaday
Batman/Planetary y
Capitán América
Planeta deAgostini

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

No podíamos, ni debíamos, realizar el viaje al olvido sin antes reivindicar públicamente el papel tan importante que para nuestra supervivencia y la del Salón del Cómic del Principado de Asturias, representaron tres mujeres, gijonesas, asturianas y españolas. Éste ha sido el principal motivo, aunque no el único, que nos ha alentado a remover nuestras cenizas buscando las ascuas que aun permanecían con cierto atisbo de vida. No sería justo, ni honesto, tampoco viril y mucho menos agradecido, que no lo hubiéramos hecho.

Ellas han representado el empuje que en algún momento de desfallecimiento se requeríamos, también el cariño cuando nos encontrábamos tambaleantes y faltos de dinero, lo que ha sido un denominador común. Qué decir del amor y el coraje que demostraron ante las insidias despreciables de esa moderna tribu mafiosa con gafas oscuras/rojas que lucen chaquetas rojas, que hoy copan el mundo oficial/oficioso de los que a sí mismos se denominan cultos, papas de lo políticamente correcto.

Eulalia, Sofía e Isabel. Que desde importantes cantidades de dinero, trabajo y sostén, lo han dado todo, para que estos actos culturales gijoneses, asturianos y españoles pervivieran.

Sin Sofía, con las ayudas correspondientes, el Salón del Cómic del Principado de Asturias hace ya tres años que hubiera desaparecido. Nada digamos del impagable e inpagado trabajo desarrollado desde 1980 cuando aposentara una niña.

Si no hubiera existido la Librería Haxtur de Isabel, ni El Wendigo ni el Salón del Cómic del Principado de Asturias hubieran tenido un techo, un espacio, una oficina no oficiosa, un almacén y mucho menos un local donde centralizar la preparación y envío de correspondencia y pequeñeces, sin olvidar un lugar donde cobijarse y morirnos. Colaboración y apoyo que le costó el cierre de lo que eran su forma de vida y su sostén económico, ante la incomprensión de tanto adláteres de otras manifestaciones de este tipo.

Y a seguir para el final: Eulalia. Sin ella nada hubiera sido posible. Ha puesto todo en el envite, incluso elevadas cantidades de dinero de su patrimonio para que El Wendigo y el Salón pudieran sobrevivir, cuando las subvenciones fallaban, cosa que ocurre todos los años de existencia del Salón desde que cambió su sede a Gijón y los 10 primeros de existencia de El Wendigo. Los últimos le ha mantenido vivo, especialmente, la subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón.

Desde aquí queremos darles las gracias.

GRACIAS

Otro de los motivos, aparte de seguir luchando por no desaparecer, sería el iniciar un nuevo ciclo de investigación sobre la incidencia de la Historieta, el Cómic, en Asturias, dado que hasta el momento presente y transcurrida casi una década desde que se cerró prácticamente dicha investigación para dar origen al libro La Historieta Asturiana 1908 , nadie ha cogido el relevo que le fuera tendido con la publicación de sus ya dos ediciones. Es muy triste tener que escribir esto, pero no faltamos ni con una coma, ni un acento a la verdad.

Esperamos seguir en la brecha con esta nueva entrega que hoy inauguramos con la publicación de la primera separata.

EL WENDIGO

sumario

04 EISNER, IN MEMORIAM
F. Flórez

10 BATMAN VUELVE
J. Mª Flores

12 TANIGUCHI: LA FUERZA INTERIOR
F. Flórez

14 UNA HISTORIA DEL PASADO
F. R. Arbesú

15 HEMOS LEÍDO
Comentarios y noticias

22 ES LA HORA DE LAS TORTAS
Ramón F. Pérez

24 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

26 CONSTANTINE: HELLBLAZER
F. Flórez

28 MARK SCHULTZ
F. R. Arbesú

30 QUIEN BIEN TE QUIERE...
Ramon F. Pérez

33 GIANCARLO BERARDI
Entrevista

37 PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS - 7
F. Flórez

38 JOYAS LITERARIAS Y GRÁFICAS
F. Flórez

44 XXIX SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS
El Wendigo

NÚMERO DOBLE 101-102 (Incluye 2 fascículos)

#I **La Historieta Asturiana II**
Fascículo I (1-20)

#II Fascículo II (21-40)
Faustino Rodríguez Arbesú

EL WENDIGO C.A.J.R.N.I. Nº 101-102 INVIERNO 2005

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PÚBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACIÓN: Lulalia Lgaron y Carlos Sánchez Mustera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Astargraf DEPÓSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló ILUSTRACIÓN PORTADA: Paul Gulacy

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PÁGINA WEB DE EDICIONES: www.elwendigo.com EL AUMENTO DE CORRESPONDENCIA: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón

http://cineultramundo.blogspot.com/

Eisner. In Memoriam

Florentino Flórez

El lunes 3 de enero de 2005 moría Will Eisner, uno de los autores de cómic más importantes y queridos. Había nacido el 6 de marzo de 1917 en Brooklyn. Su obra, pero también su personalidad y opiniones, han saltado todo tipo de fronteras y culturas, cautivando a millones de lectores durante varias generaciones. Todavía hoy mantiene una presencia muy activa en las librerías, donde sus trabajos continúan publicándose y reeditándose sin interrupción.

Viñeta de El Soñador

Vida

Resulta sencillo seguir su trayectoria vital, ya que él mismo la describió en algunos de sus comics, marcadamente autobiográficos. En *Viaje al corazón de la tormenta* nos contó sus orígenes familiares. Su padre, un judío austriaco, pintor de decorados, emigró a los U.S.A. buscando aires más tranquilos que los de la vieja y antisemita Europa. El joven Will se crió en las calles de Nueva York, que siempre llevó en su corazón. Ya jubilado en Miami, volvía a ellas cada vez que tenía oportunidad. Necesitaba, según nos dijo, sentir el latir de la ciudad.

De sus andanzas juveniles tuvimos noticia también en *Contrato con Dios*. Estudió en la De Witt Clinton High School y pronto se dispuso a ganarse la vida como dibujante, como explica en *El soñador*. Publicó su primer trabajo en 1936, en *WOW What a Magazine!*. Cuando la revista cerró se asoció con su amigo Jerry Iger, creando el estudio Eisner-Iger.

En aquel momento la industria del comic tal y como la conocemos en la actualidad estaba naciendo. Las novelas pulp perdían lectores y algunos editores observaron que las recopilaciones de tiras de prensa obtenían buenas ventas. Decidieron publicar revistas con material de nueva creación. Aparecían así los comic-books.

El estudio de Iger y Eisner era casi como una factoría y el grupo de autores clave que pasó por allí es impresionante. Destacan el creador de *Batman*, Bob Kane, el padre de la mayor parte de los personajes Marvel, Jack Kirby, Lou Fine y tantos otros. Aunque también cabe señalar que rechazó la colaboración de dos jóvenes que le ofrecían un nuevo personaje: *Superman*. De ese período se ha reeditado recientemente *Águila azul*, una muestra del incipiente talento del joven Will.

Esa etapa culmina en 1939 cuando se une a Quality Comics Group para producir un suplemento para los periódicos de 16 páginas. Había nacido *The Spirit*. Como él comentaba, su intención era dibujar una serie negra de carácter realista pero, dado que ya entonces los superhéroes eran el género de moda, le obligaron a disfrazar a su protagonista. Eisner le puso un antifaz y unos guantes y una de las creaciones más populares de la historia del cómic se puso en marcha. Spirit ha sido fuente de inspiración de innumerables lectores y creadores durante los últimos sesenta años. Y su potencial sin duda se mantendrá durante mucho más tiempo.

En 1942 tuvo que interrumpir su trabajo en la serie cuando fue alistado en la armada. Al concluir la guerra pudo volver a hacerse cargo de su creación. Sus ayudantes fueron muchos y muy conocidos, de Feiffer a **Wood**, pasando por Kubert, Cole o **Grandenetti**. Mantuvo su contribución semanal hasta 1952.

Mientras, desarrollaba otros proyectos y personajes, como *John Law*, y fundó la American Visuals Corporation, una compañía dedicada a la creación de comics y dibujos con fines publicitarios y educativos. Entre sus clientes se incluyen RCA Records, Oil Filter, Baltimore Colts o New York Telephone. Los trabajos en los que Eisner empleó los tebeos como herramienta educativa o propagandística constituyen el aspecto menos conocido de su obra. Alude a sus colaboraciones con el ejército en *El último día en Vietnam* y también menciona este tipo de encargos en su libro teórico *El comic y el arte secuencial*. Pero poco más sabemos de esta zona "comercial" de su carrera, que lo mantuvo ocupado hasta los años setenta.

Viñetas de Vida en otro Planeta
Derecha, plancha de Spirit

Es entonces cuando el viejo maestro se siente impactado por los aires de cambio que agitaban al medio. Especialmente la obra de autores underground como **Crumb** o **Shelton** le convence de que las historietas aún no han desplegado todas sus posibilidades, que quedan muchas vías por explorar. En 1978 publica *Contrato con Dios*, la obra que nombra todo un nuevo formato, la novela gráfica. Luego hubo otros autores que reclamaron para sí esa innovación. Pero no cabe duda de que fue Eisner el primero en conseguir un éxito popular con ese formato.

A partir de ahí, seguirá trabajando sin descanso en un sorprendente conjunto de admirables obras, entre las que destacan *La avenida Dropsie* y *Las reglas del juego*, y que incluyen títulos tan sobresalientes como *Vida en otro planeta*, *El soñador*, *Pequeños milagros*, *Afán de vida* o *El edificio*.

TRABAJADOR INCANSABLE

En Gijón tuvimos el placer de contar con él como invitado. Fue aquella una visita memorable. En general los autores americanos destacan por su amabilidad y afecto, pero Eisner los superó a todos. A los pocos minutos trataba a todo el mundo con sorprendente cercanía, transmitiendo una energía envidiable en un señor que ya entonces rondaba los setenta años. Según nos confesó su encantadora mujer, trabajaba en su estudio a todas horas, dedicándole a ella los fines de semana. Pero si Ann tenía reunión con sus amigas o algún recado que hacer, Will la despedía amablemente... para correr de vuelta al trabajo.

Y es que esa era una de sus características. Era el típico hijo de emigrantes, alguien que deseaba aprovechar la oportunidad que sus padres le habían brindado tras múltiples penalidades. Un trabajador nato que persiguió sus sueños y peleó por conseguirlos. Cuando nos despedimos en el aeropuerto, comentamos con él las eternas dificultades financieras que atravesaba el Salón. Nos brindó diferentes ideas que nosotros rechazábamos pues ya lo habíamos intentado casi todo. En ese momento, fingiendo irritarse, se puso en pie, alzando la voz: "¡Tenéis que dejar de pensar así, tenéis que pensar en positivo, tenéis que pensar como un americano, tenéis que pensar ¡yo puedo hacerlo!". Su risa era contagiosa.

Se ha insistido mucho en la comparación entre **Orson Welles** y Eisner. Y sus necrológicas no han hecho sino recordarnos que *Spirit* es el Ciudadano *Kane* del cómic. Pero creo que eso no es del todo cierto. Acepto que parte de las herramientas del lenguaje que encontramos en *Kane* aparecen en *Spirit*, pero también que ambas tienen un antecedente común, que a Eisner no le costaba reconocer: Fritz Lang y por extensión el expresionismo alemán. Se trataba de serie negra y no es casual que, mien-

Viñetas de La vuelta de Dropsie

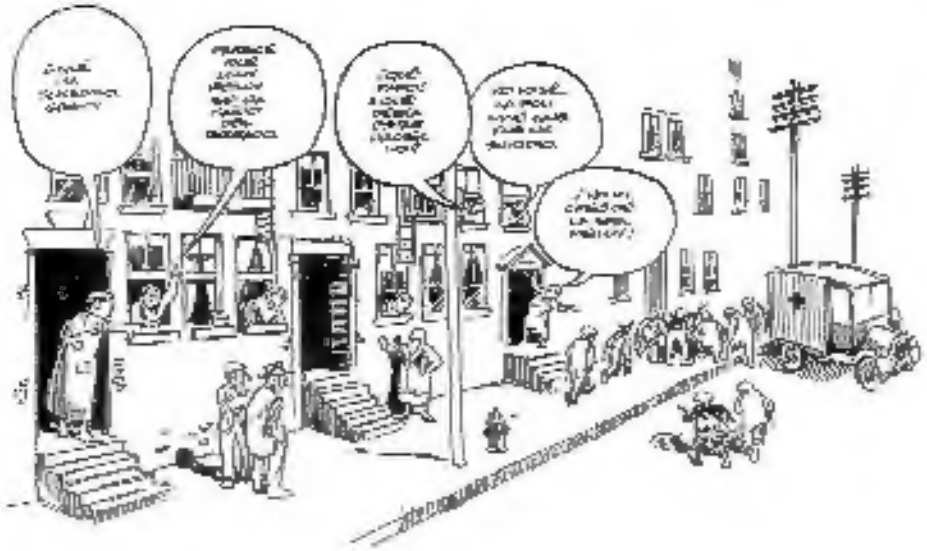
tras realizaba *Spirit*, contemplara todo el cine que podía, incorporando los trucos que parecían funcionar. En ese sentido, *Spirit* muestra un repertorio completo, una amplia paleta de efectos: angulaciones sorprendentes, onomatopeyas expresivas, puntos de vista inusuales, dramática iluminación y lo que se les ocurra, servido con el siempre plástico dibujo de Eisner, esa tercera vía entre lo serio y lo humorístico.

Pero además *Spirit* cuenta con guiones increíbles, en los que la elipsis y la concisión narrativa juegan un importante papel. Autores como Gaiman nos recuerdan que contar los relatos que Eisner desarrollaba en tan sólo siete planchas no es algo sencillo. Deben sumar a eso el carácter de las historias, más realista de lo acostumbrado, con una increíble galería de personajes que pasaban de los políticos más corruptos a las criaturas más desgraciadas de los bajos fondos.

En ese sentido, la preocupación formal en Eisner es más un interés juvenil que otra cosa. En su obra de madurez enfoca sus verdaderos propósitos: narraciones adultas que puedan interesar a todos, de la manera más desnuda y directa posible. Evidentemente, esa aparente sencillez esconde formas del lenguaje menos visibles pero mucho más complejas que las de su primera etapa.

Un hombre bueno

Lo que vemos en el conjunto de su trabajo, algo que ya estaba en *Spirit* pero que desarrollará con mayor profundidad en sus novelas gráficas, es un campo de intereses que lo alejan de lo puramente formal o estético y lo aproximan a los mundos mucho más complejos de creadores como Ford o Capra. Con el primero comparte el interés por los seres humanos, tomados como individuos, con sus flaquezas y sus virtudes. Eisner no es un ingeniero social, no ofrece grandes soluciones, pero siente y comprende a la gente y pocos como él han sabido crear personajes tan verdaderos.



Con el segundo el espíritu pelón, que no evita la crítica a los errores de nuestra sociedad, pero que tampoco se deja vencer por ellos. El discurso de Eisner es naturalmente optimista, busca siempre razones para vivir, para seguir tirando, sin importar las dificultades. Con *Spirit* desaparecen los grandes héroes en su obra, pero enseguida se puebla de pequeños héroes, de luchadores, de gente dispuesta siempre a enfrentarse a la adversidad.

Su mirada era en esencia la de un hombre bueno, compasivo, alguien que se preocupaba por quienes le rodeaban. Que era muy consciente de lo poco que podía hacer para cambiarlo, pero que al menos lo intentó con las herramientas que tenía a su alcance, los comics. Por eso insistió en aquello que le preocupaba, desde su experiencia neoyorkina: los conflictos entre gente de diferentes culturas, el racismo, la corrupción política y moral. Pero sus vivencias le indicaban más cosas, que también supo contar. Que la gente podía luchar, adaptarse y mejorar, que la belleza a veces anidaba en lugares insospechados, que podíamos superar nuestros prejuicios y crecer.

Hizo mucho por el medio que era su pasión. En su libro de entrevistas con otros autores, *Will Eisner's Shop Talk*, notamos su com-

El dibujo-homenaje que dedicó a los 25 años del Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

viction, apenas compartida por sus colegas. Que el comic era un arte, una forma de expresión que podía madurar y desplegar todas sus posibilidades. Muchos se rieron de él. Pero ahí quedan sus obras para demostrar que, finalmente, tenía razón.

EISNER, EL JUDÍO

Sus dos últimas obras quizás no estuvieron al nivel al que nos tenía acostumbrados. No por casualidad, ambas abordaban el asunto judío. Algo que está presente especialmente en su última etapa, en los conflictos que nos describe en *La Avenida Dropsie* o en los retazos autobiográficos de *Viaje al corazón de la tormenta*. Otros autores ya han reflexionado sobre la importancia del componente judío entre los grandes creadores de comic americanos, de Kirby a Kurtzman, pero a Eisner le afectaba de manera profunda y personal.

En *Fagin, el judío*, guiado por los vientos de lo políticamente correcto, entona en el prólogo un mea culpa, a propósito del joven negro que acompañó a *Spirit* en muchas de sus andanzas. El maestro se disculpa por la jerga que puso en los labios de Ebony y por haber empleado un estereotipo racial. De aquí pasa a ocuparse de Dickens y de uno de sus personajes, Fagin, el judío que aparece en *Oliver Twist*. Esta comic-novela no es más que una crítica del tipo de judío que las artes nos han transmitido, a través de novelas e ilustraciones.

Eisner combate esa imagen de usurero y ladrón con datos extraídos de la historia. Nos habla de prejuicios e injusticias, de persecución y racismo. Para ello fabula con el pasado de Fagin, un judío asquenazí que emigra a Inglaterra huyendo de la pobreza que le persigue en su país de origen. Pero, lamentablemente, las buenas intenciones no suelen constituir la mejor guía para fabricar obras de arte dignas de mención.

El relato de su infancia constituye lo mejor de la narración y permite a Eisner ofrecernos un vivo retrato de la vida de un judío en la Inglaterra de aquellos tiempos. Pero todo empieza a fallar cuando su fabulación enlaza con la novela de Dickens, de la que hace un precipitado resumen, con un tono folletinesco que contrasta desagradablemente con la primera parte. Remata la faena enfrentando a Fagin con su creador original, al que echa en cara los prejuicios que enturbiaron su concepción. Para más inri, insiste en apuntar una cierta nota de esperanza en la desgraciada vida de Fagin, en una explicación final enmarañada e innecesaria.

LA CONSPIRACIÓN

Algunos meses después de su muerte, llegó a España su último trabajo, una extraña novela gráfica, el género que prácticamente él inventó. El libro tiene más de ensayo erudito que de obra dramática. Por supuesto, son muchos los años que Eisner dedicó a novelar la experiencia humana como para dejar finalmente de lado esas fórmulas narrativas. Pero en este caso las escenas dialogadas parecen pesar tanto como los textos, especialmente en la larga secuencia comparativa.

La Conspiración es la historia de una gran mentira. La que se teje alrededor de los supuestos planes judíos para dominar el mundo. Eisner actúa como un notario, levantando acta de todo lo sucedido. Su relato se inicia con el autor del texto original, el revolucionario francés Maurice Joly. Luego salta a Rusia y nos habla de los implicados en la trama que finalmente provocaría la aparición de *Los protocolos de los sabios de Sión*. Es la propia policía secreta del zar la que plagia el libro de Joly y se inventa la mascarada que tanta gente después se va a creer a pies juntillas.

El resto es un desarrollo de los diferentes sucesos que provocará el infame libro. Su influencia en Hitler, su descrédito público, la intervención de The Times, declarándolo falso, o las continuas reediciones del volumen, en lugares tan alejados entre sí como Argentina, México o Japón.

En el terreno de la puesta en escena, el maestro mantiene su nervio y el ritmo no desfallece, a pesar de que algunos pasajes son realmente densos. Especialmente aquellos en que nos enfrenta a los documentos originales, lo

ASÍ, MARCO... TÚMBATE... TE TRAERÉ CAFÉ.
OOOH, MI CABEZA... ¿QUIÉN ES EL QUE HABLA? ¿QUÉ DICE?
CIELOS, QUÉ ROLLÓN... CUÁNTOS PAPELES... ¿ERES ESCRITOR?
¡YA LO TENGO! ES MI ESCAPATORIA... ME IRÉ DE ESTE PLANETA PUTREFACTO.
?
?
¡YO, MARCO, TE LLEVARÉ A LA TIERRA DE PROMISIÓN! SÍ... ES LA LLAMADA... ¡TENEMOS QUE PREPARARNOS!

Fragmento de Vida en otro Planeta

que hace que nos preguntemos si la fórmula elegida es la más adecuada. Tiendo a considerarlo como el último desafío del maestro, su último intento por expandir las fronteras de un medio que él suponía bueno para todo. Quizás pronto aumente el número de autores que lo empleen como herramienta divulgativa. No podemos saberlo.

Lo que no podemos disculpar en este caso, son las alusiones de pasada que el volumen hace a personajes que admiramos y de los que el lector poco informado puede llevarse una mala impresión. Especialmente llamativo es el artículo de **Churchill** que se reproduce, en el que se le presenta como un antisemita. Cabe recordar que siempre apoyó la causa judía y que los sentimientos antijudíos en Inglaterra no eran nada en comparación con los de otros países, donde estaban mucho más arraigados, como la vecina Francia (Como pronto tuvieron ocasión de demostrar durante la IIGM). Por otro lado, lo que el artículo hace es unir en un único paquete al sionismo con el marxismo, en un momento en que occidente tenía motivos para recelar de la revolución soviética, que desafiaba los valores de la civilización y había traicionado a los aliados con su pacto con los alemanes.

Creo que Eisner habría estado más acertado recordando cómo esa idea de la conspiración que, como sabemos, hunde sus raíces en la edad media y los tristemente famosos libelos de sangre, fue actualizada en muchos textos anti-imperialistas, en los que la conspiración racial se traducía en términos de clase. Textos que **Lenin** había copiado de un conocido antisemita, **Hobson**.

Pero la sustancia es la misma: lancemos la idea de que una serie de plutócratas, unos tipos muy malos, conspiran a nuestras espaldas para dominar al mundo.

Hoy la conspiración recibe muchos nombres, como globalización entre otros, pero la idea básica sigue siendo la misma. La culpa nunca es nuestra. Eliminemos a aquellos que sospechamos intentan chuparnos la sangre y asunto resuelto.

Eisner nos recuerda que cualquier excusa es buena para la violencia, incluso una tan absurda como *Los protocolos*. En la última página acumula noticias recientes con ataques a sinagogas y ámbitos judíos. Todo cambia, para seguir siendo lo mismo.

Fragmento de Las reglas del juego
Inferior, viñeta de Pequeños Milagros

EPITAFIO

Sin duda, ni *Fagin el judío* ni *La conspiración* constituyen un adecuado colofón a la obra de Eisner. No importa, en nuestro recuerdo permanecerán aquellas obras suyas que nos emocionaron, nos hicieron reflexionar y madurar y la memoria de su presencia y actitud, de su entusiasmo y su perfil luchador.

Tampoco olvidamos su experiencia como profesor en la afamada Escuela de Artes Visuales de Nueva York, que le animó a recoger sus conocimientos en dos libros que inmediatamente se convirtieron en clásicos: *El comic y el arte secuencial* y *La narración gráfica*. En 1988 se crearon unos premios que llevan su nombre: los Eisner.

En nuestro país, aunque reconocido y querido, nunca fue premiado en el Salón de Barcelona. En el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, en cambio, sí que le rendimos un justo homenaje, traducido en los consiguientes Haxturs.

Ya en 1985, el año en que se concedieron los Premios Haxtur por vez primera, fue nominado al Mejor Dibujo y la Mejor Historieta Corta por *Aventura Amorosa en el metro*.

En 1995 optó a las categorías de Mejor Guión y Mejor Historieta Larga por *La Avenida Dropsie*. Ganó los correspondientes a Mejor Historieta Larga y Autor que Amamos. Aquel año él estaba en Gijón como invitado. Si el Haxtur al Autor que amamos le alegró, casi daba saltos de satisfacción y sorpresa por el que ganó con *La Avenida Dropsie*. El reconocimiento a toda su labor no le entusiasmaba tanto como la sensación de continuar siendo un autor en activo. Algo en lo que coincidía con otro monstruo creativo, el japonés Tezuka. A muy avanzada edad, rechazaba formar parte de jurados, para presentarse, competir con los más jóvenes... y ganarlos en justa liza.

Eisner volvió a ser nominado en 1997 por *Viaje al corazón de la tormenta*, en el apartado de Mejor Historieta Larga.

En 2002 repite nominación al Mejor Guión y a la Mejor Historieta Corta por *Un anillo de Boda especial* (*Pequeños Milagros*). Ganó el correspondiente a la Mejor Historieta Corta.

Al año siguiente es nominado en las categorías de Mejor Historieta Larga y Mejor Guión por *Las reglas del juego*. Gana el correspondiente a Mejor Guión.

Durante años intentamos que volviera a asistir a Gijón como invitado, pero ya no será posible.

Después de toda una vida de trabajo infatigable ha llegado tu momento de descansar en paz, querido Will. Gracias por todo.

Batman Vuelve

Jose María Flores

Se rumoreaba hace tiempo y en la primavera se confirmó: Planeta deAgostini se hacía cargo de la comercialización de productos DC en España. Como críticos, esta noticia nos dejaría indiferentes pues nuestro interés debe centrarse en el contenido, en la obra, independientemente de quien la edite. Como aficionados de a pie no podemos ocultar nuestro alborozo, pues con ella se abre la posibilidad de volver a disfrutar de determinados personajes que, por razones monetarias, habían estado fuera de nuestro alcance desde que la editorial Zinco canceló su actividad.

No es la primera vez que estas páginas recogen lo que consideramos un abuso por parte de Norma Editorial. Firmada por nosotros recordamos una nota ocasionada por el incremento de precio producido a raíz del cambio de formato en la serie *Next Men* de John Byrne.

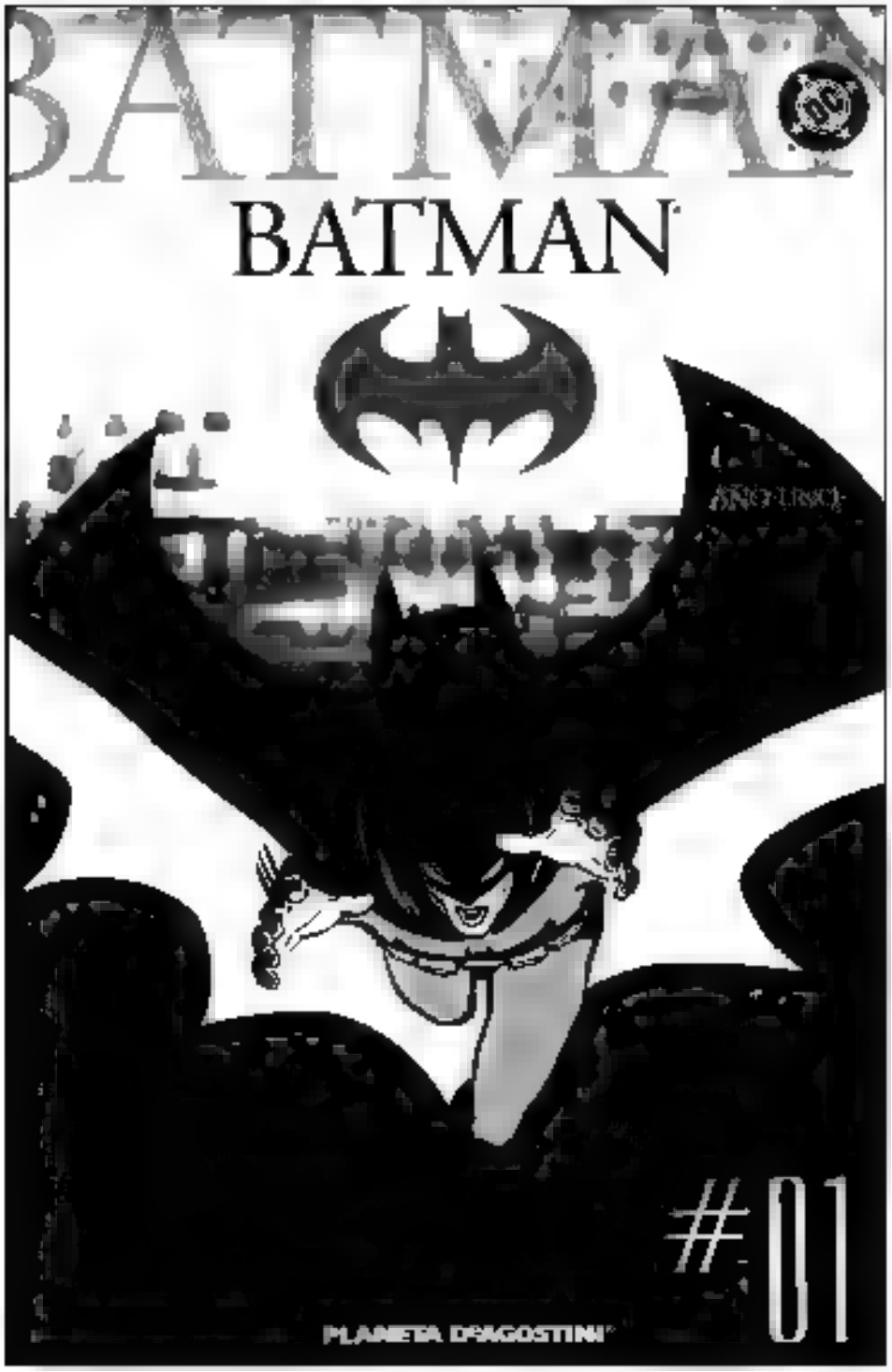
Este abuso es tanto más grave por cuanto Norma siempre despreció el cómic norteamericano. Sólo hace falta repasar las secciones de comentarios o reseñas de la revista Cimoc, antes de que éstas se convirtieran en meros vehículos publicitarios para las novedades de la propia editorial. La tesis sostenida en esas secciones se resumía en el siguiente axioma: cómic europeo, mayormente franco belga, igual a buen cómic; cómic norteamericano igual a tebeo comercial, sin valores artísticos y de orientación política derechista.

Sin embargo, en un momento determinado el cómic europeo resultó insuficiente para sostener el negocio y Norma introdujo en su catálogo productos estadounidenses de rendimiento asegurado. Eso sí, a un precio muy superior al ofrecido por otras editoriales que se surtían en el mismo manantial. *Predicador* fue un ejemplo clarísimo. Los tomos 1 y 2 de la serie, originalmente publicados por Zinco, tenían 116 y 84 páginas y costaban 875 y 675 pesetas respectivamente. El primer tomo publicado por Norma, con 48 páginas tenía un precio de venta de 750 pesetas. Es fácil establecer una regla de tres relacionando páginas y pesetas según la cual, si un libro de 116 páginas puede venderse a 875 pesetas, uno de igual contenido y 48 paginas debería costar 362 pesetas. Esto viene a decir que en *Predicador*, Norma subió el precio de venta un 207,18 por ciento respecto a Zinco (y no creemos que esta editorial regalase duros a cuatro pesetas). Lo mismo ocurrió con *Sandman*, un tebeo que a la vista de sus continuas ediciones y reediciones debió y todavía debe de ser una verdadera mina de oro para la editorial catalana.

No contentos con lo expuesto anteriormente, la introducción del euro fue aprovechada para aplicar un particular redondeo que debería haber sido investigado por alguna oficina de defensa del consumidor. De forma resumida la cosa fue así: los álbumes que andaban por las 1.400 o 1.500 pesetas pasaron a costar la bonita y redonda cifra de diez euros (1.663.86 pesetas), es decir un 18,84 por ciento más. Los formatos prestige cuyo precio, ya abusivo de por sí como demostramos hace un momento, era de 750 pesetas pasaron a venderse a 5 prestigiosos euros (831,93 pesetas), un 10,92 por ciento más caros.

Menos mal que los tebeos no tienen mucha influencia en el producto interior bruto ni en la tasa de inflación, porque de lo contrario Norma por sí sola se hubiera cargado la convergencia europea que tanto trabajo le costó conseguir al anterior gobierno.

Tras todo esto se traslucía una estrategia de fondo, o mejor dicho dos. La primera y más evidente es la ansiedad por enriquecerse a través del cómic y de los aficionados al mismo. La segunda estrategia, ardid para conseguir la primera, pretendía halagar la vanidad del comprador, convenciéndolo, por la vía del precio, de estar adquiriendo un artículo exquisito, para élites. De ahí que sólo se atendiese el mercado de las librerías especializadas, desdeñando a los quioscos y otras formas de distribución. Colecciones que en sí mismas siempre fueron populares, como *Batman* y *Superman*, desaparecieron de su hábitat natural, el quiosco, para venderse como obras maestras por el mero hecho de contar con una portada de cartoné. La consecuencia de todo ello fue el alejamiento de grandes sectores de público. Un gran grupo, el de los niños, porque ningún padre está dispuesto a pagar una cantidad considerable por lo que no es más que un entretenimiento momentáneo para su vástago. Otro gran grupo, el aficionado con conocimientos, porque se percata de que le están dando gato por liebre. Una colección, un título, una cabecera no es genial por sí misma sino en función de los autores que intervengan en ella. El hecho de agrupar dos o tres números de una serie, ponerle un lomo y



una portada semirígida no la convierte en una obra maestra. Los productos comerciales, que pretendan serlo, deben tener precios comerciales no de objetos de culto. En resumen, Norma tenso tanto la cuerda que ésta se rompió.

Entre tanto Planeta, la otra editorial de alcance nacional, intentó armonizar ambos mercados, presentando colecciones de quiosco y obras más restrictivas pero en las que se apreciaba un mayor equilibrio entre producto y precio. Puede discutirse lo acertado de algunas ediciones o formatos. El llamado Biblioteca Marvel no nos convenció nunca pero su éxito es algo incontestable. También puede cuestionarse la calidad de impresión, el papel elegido para algunos trabajos o la misma elección de títulos a publicar, pero los precios de Planeta eran, son y esperemos que seguirán siendo sensiblemente inferiores a los de Norma. Por eso nos alegramos de que haya conseguido los derechos para editar materia de DC. Esperamos que gracias a esto *Batman* y *Superman* vuelvan a ser populares, esto es, de pueblo, personajes leídos por niños y por mayores que solo quieren pasar un rato entretenido por un precio razonable. Si además se recupera o coincide con alguna etapa en la que intervengan grandes autores, mejor todavía.

Un paréntesis para hacer una mención positiva de Panini. Los tomos que hemos leído hasta el momento: *Xtasix*, *La Masa* de Bruce Jones, *Thanos* de Jim Starlin, *Supreme Powers*, etc. son impecables, tanto en la edición como en el precio. Una lección de cómo editar tebeos.

Volviendo a DC y Planeta, va a ser interesante leer textos de acérrimos marvelianos defendiendo obras y autores que denostaron en su momento, cuando la Distinguida Competencia era la competencia a secas, a igual que lo ha sido leer esa llamada a recuperar los clásicos por parte de directores editoriales que en otro tiempo pensaban que el cómic lo había inventado Jack Kirby. Pero eso queda para deleite de nuestra parte más morbosa, lo importante, lo que merece la pena destacar es que merced a esta operación comercial, y a oportuno estreno de otra versión cinematográfica, *Batman Vuelve*.

Taniguchi. La fuerza interior

Florentino Flórez

Empezamos a conocer bien a Taniguchi. Su trabajo seguro y pausado capaz de extraer un relato de donde apenas pasa nada, como en *El caracol*, se ha ido desarrollando en un conjunto de entregas sin comprendedores con o admirables. Desde *El almanaque de mi padre*, Premio Haxtur a la Mejor Historieta Larga en 2002, hasta *Barrio lejano* galardonada en otros Festivales al año siguiente, su talento como creador ha crecido ante nuestros ojos, convirtiéndose en una referencia inevitable y en un autor maduro que raramente nos decepciona.

En el jardín

Este año nos llegaba *El olmo del Cáucaso*, un conjunto de historias cortas, con guion de Otsumi que encajan perfectamente con su ritmo sosegado y sus intereses habituales. La sensación es deslumbrante. Poco podría añadir sobre la maestría de Taniguchi. Su dibujo correcto, limpio, los gestos tiernos y humanos de sus personajes, su cuidado por la ambientación, su narrativa diáfana... El sólido conjunto de virtudes que nos subyugó en anteriores trabajos se mantiene, reforzado por los emocionantes cuentos imaginados por su colaborador.

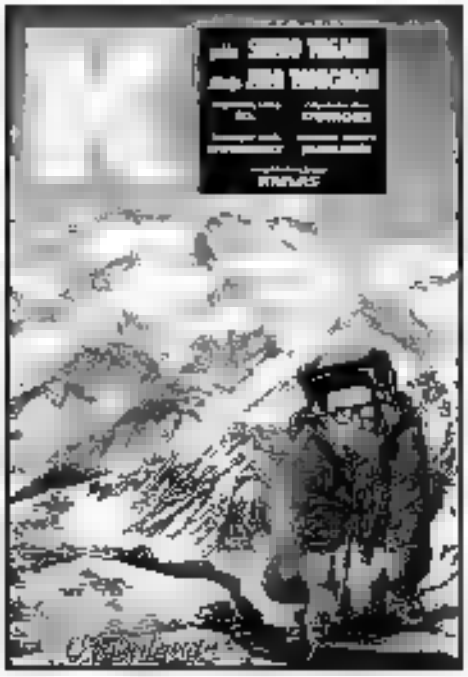
Pero es de emoción hablamos. Repasando las historias, vemos que todas presentan un denominador común: faltas y afectos. Alguien comete o va a cometer un error, pero los lazos de amor le indican cuando se equivoca. Como el jubilado que está a punto de tirar el árbol que nombra el volumen. O el abuelo que no comprende porque su nieta no quiere subirse a las atracciones de una feria. O el padre que abandona a su familia para seguir una carrera artística... Uno tras otro. En el mundo de Taniguchi y Otsumi la gente puede equivocarse, ser celosa, caprichosa o egoísta. Pero finalmente aquellos que siguen los dictados de su corazón encuentran un camino de redención, expían sus culpas.

Resulta muy complicado racionalizar una obra tan bella y emocionante, por no decir inapropiado. Historias dramáticas donde los protagonistas dan rienda suelta a las lágrimas o la ira, donde cabe la reconciliación y el perdón, pero donde también sentimos de forma muy clara el peso de la culpa, de la conducta inadecuada, donde los padres se atreven a reñir a sus hijos y compartimos la fuerza moral de su enfado. Un mundo seguro y afectuoso, en el que la responsabilidad surge de amor, de la voluntad de hacer lo correcto.

Una obra, en definitiva, que nos recuerda la dignidad que pueden contener los tebeos. Una maravilla.

En la montaña

Taniguchi nos apabulló en *El almanaque de mi padre*, nos deslumbró con *Barrio lejano*, nos emocionó con *El olmo del Cáucaso*, después nos aterrorizó con el escueto *K.O.* Solo, o acompañado de guionistas-cómplices, con su



entrañable dibujo y su capacidad para ir mas allá de la superficie de las cosas, e creador japonés demuestra que la calidad no tiene fronteras.

Aunque muchos parecen suponer que la globalizacion implica uniformizacion, la terca realidad se empeña en desmentirlos. La posibilidad de acceder a productos japoneses, antes negada, nos ha permitido en los ultimos años apreciar la calidad de los comics de ese pais y comprobar como las historias mas exoticas pueden resultar cercanas, si detrás se encuentran narradores de la talla de Taniguchi, Tezuka o Koike.

Desde luego, K. la propuesta de Taniguchi y Tosaki, no puede ser mas peculiar. Un conjunto de historias de escalada que se desarrollan en las escarpadas cimas de Himalaya. Un tema dificil de visualizar, incluso en cine, no digamos en comic. Pero e maestro sale nuevamente airoso de desafio trabajando sobre unos extraordinarios guiones de Tosaki. Los argumentos transcienden esas ascensiones, pasando de lo puramente deportivo a zonas que casi rozan lo religioso, el eterno dilema de hombre frente a las condiciones adversas y la muerte.

Pero si los relatos son fascinantes, habia que saber visualizarlos... como. El dibujante se enfrenta a retos como e de esa larga escena en que el heroe se queda pegado a la pared de hielo y debe liberarse con la unica fuerza de su aliento. O esa memorable secuencia en que, tras permanecer colgado de un solo dedo, vuela hacia arriba ayudado por el viento. Si la puesta en escena es casi milagrosa no lo son menos las sensaciones que transmite con sus pobres medios, la tinta y e papel, de terror a frio, pasando por e vertigo mas espantoso. Este no es un tebeo para a pintas, como podria parecer. Es una joya para todos los amantes del buen comic.

En el tiempo

Taniguchi tambien se ha atrevido con e tebeo historico. Hasta ahora hemos podido leer dos de sus aportaciones: *Crónicas del Viento* y *La época de Botchan*. No lo cuento entre lo mejor de su obra. La primera, ambientada en una epoca similar a la de *Lobo Solitario* y su *Cachorro*, tiene un desarrollo excesivamente sostenido y confuso en ocasiones. Los defectos se agudizan en *La época de Botchan*, donde apenas conseguimos entrar en e complejo mundo politico-cultura que se describe. Da la sensacion de que e autor se mueve con facilidad en los territorios personales y sentimentales, pero carece de la epica y claridad necesarias para crear un gran tebeo historico.

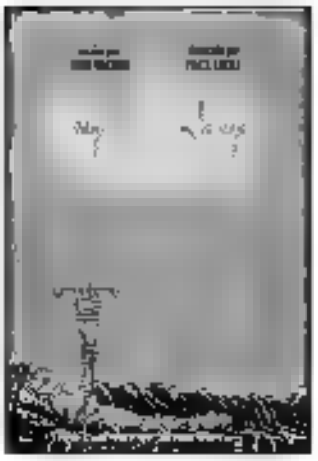
Entre perros y gatos

Su ultima entrega le devuelve a un terreno familiar, el mismo que transitaba desde los tiempos de *El Ambulante*. Historias pequeñas sobre anecdotas aparentemente intrascendentes: la muerte de un perro, e nacimiento de una camada de gatitos. Asuntos nimios a los que Taniguchi insufla un aliento universa y emocionalmente profundo. No alcanza las altas cotas de sensibilidad de *El olmo del Monte*, pero no deja de ser un tebeo hermoso y cargado de buenas intenciones, afectos y calor humano. Un paso mas en e hermoso camino que Taniguchi lleva ya tiempo construyendo y que nosotros estamos encantados de recorrer.

Una historia del pasado:
Una historia violenta

FAUSTINO R. ARBESÚ

Recientemente y como consecuencia de la selección de finalistas para los Premios Haxtur del año 2005 he leído Una historia violenta, de John Wagner y Vince Locke.
Hubo tiempo en que para no leer y más aún escribir, me resultaba un auténtico martirio. Hoy he logrado superarlo con la lectura de esta buena obra de cómic negro.



A un magnífico guión cargado de *Retornos al Pasado, Forajidos* y segundas partes de *El Padrino* se une un dibujo funcional, increíblemente narrativo, logrando, entre ambos, que me olvidara durante las dos horas que me llevó su lectura, de mis conocimientos-recuerdos cinematográficos y me entregara por entero a la lectura y su deleite.

Solo después de acabar su lectura y visionado me dí cuenta de que me había dejado un sabor, un regusto, conocido. No fue difícil rastrear las emociones sensoriales que me lo habían producido. Era evidente para mí, que Jacques Tourneur, Robert Siodmak y Francis Ford Coppola estaban entre ellas, como lo estaban también las novelas y los guiones en que estos se han basado para crear tan grandes obras maestras del género cinematográfico.

Que existan esas evidentes influencias no minimizan para nada la calidad de esta obra. Son historias conocidas que una apariencia de modernidad no en la ambientación sino en los añadidos y colocación de las partes de argumento o argumentos en que está basado diferencian y transforman... esto, en el fondo, es una de las premisas imprescindibles para poder aceptarlo en primera lectura como nuevo. Es lo que ha estado haciendo en la mayoría de sus films el gran maestro de la prestidigitación cinematográfica Alfred Hitchcock.

Esta *Historia Violenta* es un relato cerrado, una historia completa. Ha sido ya adaptado a cine, en una película firmada por Cronenberg. Cambio de medio que no resulta extraño, habida cuenta de las influencias que hemos señalado en el guión de Wagner.

Tiene una estructura de thriller clásico, con un hombre norma de protagonista que, un día cualquiera, debe defender su pequeña tienda de unos asaltantes, a los que logra reducir convirtiéndose así en un héroe local. Pero esa repentina celebridad tendrá inesperadas consecuencias. Unos tipos llegan a pueblo con la intención de rendir algunas cuentas de pasado. Descubrimos así que el honrado padre de familia tuvo un oscuro pasado, como ladrón y asesino. Las escenas de acción en el presente se entrelazan con facilidad con los flash-back que nos muestran la enloquecida juventud del protagonista. Ahora los pecados que pensaba haber dejado atrás vuelven para acosarlo a él y a su familia... debe enfrentarlos, en un violento y tenso final, cargado de violencia y escenas gore.

Si el guión es bueno y lo es, los dibujos no le van a la zaga. Es cierto que al principio puede producir un pequeño rechazo, dado su carácter impresionista, de falta aparente de detalle, pero pronto desaparece ante el dramatismo de lo que se está contando y la gran eficacia que el dibujante ha desarrollado para introducirnos en una atmósfera violenta, virulenta y brutal. Su narrativa, su ritmo y su montaje resultan de una eficacia inusual en este tipo de línea y logran llevar al guión a su más alta expresión.

Un conjunto muy entretenido y que explora nuevas vías en un medio no muy dado a los relatos adultos y ásperos como este. A veces recurre a las escenas de acción con demasiada facilidad, menoscabando el recorrido emocional y moral del protagonista que es lo que realmente nos engancha a la historia. Pero no deja de ser un intento muy estimable y, como ya he dicho, uno de esos tebeos que no se pueden soltar hasta el final.

Hemos leído
Comentarios y noticias

Trouble
Mark Millar · Terry Dodson
Planeta DeAgostini Barcelona, 2004

Este es otro de esos tebeos que demuestran que el genero de los superheroes puede caminar en cualquier direccion. Aqui no se nos habla de Spiderman sino de la alocada juventud de su venerable tia. El guionista, Millar, nos plantea ante lo que parece una comedieta de amores infantiles, un melodrama que adopta aires de farsa en su arranque veraniego y que deriva lentamente hacia el drama social, con embarazo no deseado incluido.

Caben dos reflexiones. La primera respecto a lo que significa en el contexto de la biografia de Spiderman. Si tia May ha representado desde sus origenes la normalidad, la respetabilidad del hogar, la solidez de los valores familiares, lo que aqui se nos muestra es algo muy diferente. Resulta que la honorable señora era una rubia calentorra en su juventud, sin escrupulos para llevarse a catre a todos aquellos jovencitos que le resultaran atractivos.

La segunda tiene que ver con el desarrollo del relato, independientemente de su inclusion en la continuidad Marvel. Es un cuento romantico bien construido, de vidas paralelas y amores imposibles, una vision cinica y realista de la iniciacion adolescente a las pasiones amorosas, que sorprende por la desfachatez de su exposicion. Muchos de sus planteamientos son habituales en el manga e incluso en no pocas series de television, pero en absoluto entre los productos de las grandes compañias de comic americanas.

Un producto arropado por un dibujo resulton, aunque limitado, y un guion fresco pero tambien empalagosamente sentimental.

Tex. Los asesinos.
Mauro Boselli · Alfonso Font
Planeta DeAgostini Barcelona, 2004

A finales de los ochenta, Alfonso Font era uno de los dibujantes de historietas mas respetados de este pais. Sus series adaptando los relatos de Stevenson de los mares del sur marcaron un estandar de calidad, con un empleo de color remarcable. Pero luego, poco a poco, su perfil fue disipandose. Como ha ocurrido en otros casos, las noticias que nos llegaban de el hablaban de colaboraciones con otros mercados y ya casi pensabamos que no volveriamos a ver publicada su obra en castellano.

Ahora nos llega su aportacion a personaje de Tex, la gran debilidad de esta creacion italiana suelen ser los guiones. Relatos mandos sin apenas interés, que impiden que disfrutemos de las habilidades de dibujantes superdotados como Kubert o Bernet. Pensabamos que con esta entrega tendriamos mas de lo mismo. Sorprendentemente no ha sido asi. No es que nos encontremos ante una maravilla de la literatura pero si se puede decir que esta historia de venganza está escrita con fuerza y se sigue con interés que Font está en plena forma. Brilla especialmente en el diseño de los personajes secundarios y en el desarrollo de las escenas de accion. Su dibujo cuida el detalle sin empastarse, es sintético sin llegar a la caricatura, alterna los entrecruzados de lineas con potentes masas negras, en una verdadera demostracion de madurez creativa. Si a ello unimos los esfuerzos del guionista, el resultado es un tebeo absolutamente entretenido y que nos deja con ganas de mas.

Ya estamos esperando el episodio que escribio el maestro Berardi.

Smax the barbarian
Moore · Cannon
Planeta DeAgostini Barcelona, 2004

Con sus luces y sombras, Alan Moore es siempre alguien a tener en cuenta ya que, cuando acierta, exhibe un talento peculiar y diferenciado. Entre sus ultimas entregas, era destacable su lucha de los *Caballeros Extraordinarios* y tambien *Top Ten*, una especie de *Hill Street* del futuro, de cuyos personajes nos ofrece ahora una secuela.

En esta variación Moore nos transporta a hogar de misterioso y enorme policia azul, adonde viaja acompañado por su compañera en las calles. De futuro saltamos a una suerte de planeta-cuento, donde se recrean todos los topicos habituales de las historias de magia y fantasia. Por las paginas de Smax desfilan duendes, dragones, enanos, elfos, ogros... una disparatada fauna que se observa con muy poca seriedad y grandes dosis de irreverencia. El resultado es un tebeo cargado de humor, con malentendidos culturales y monstruos que se multiplican hasta el infinito.

El dibujo de Cannon sencillamente cumple aunque, como nos pasa con casi todas las obras de Moore, imaginamos que habria hecho Gibbons con este material. Con el tiempo, su compañero en *Watchmen* ha demostrado que pocos son los dibujantes que como el son capaces de ofrecer una vision clara y rotunda, a partir de los abigarrados universos imaginados por el extravagante escritor inglés.

En todo caso, aqui está en un buen momento y el resultado es un trabajo interesante, divertido y emocionante, sin grandes pretensiones pero quizás por eso mas rotundo.

Brigada de la luz
Tomasz Sneibierg
Norma Editorial Barcelona 2004

Peter Snejbjerg, tras sus primeras aportaciones en la serie *Dreaming*, aparecio en *Predicador* y en *Hellblazer* y siempre nos fascino por la limpieza de su diseño, por lo acerado a la par que elegante de su extremada separacion de blancos y negros. Ahora nos cuenta una peculiar historia en la que la epica de la Segunda Guerra Mundial se mezcla con argumentos que siguen la estela dejada por *Predicador*. Angeles y demonios emplean la Tierra como zona de combate, en una extraña mezcla en la que el centurion que dio muerte a Cristo se alia con las fuerzas de bien para derrotar a nazis que ocultan tras sus uniformes sus mefistofélicos orígenes.

El relato disfruta por un lado de aliento dejado por esa maravillosa serie de television, *Hermanos de sangre*, con pobres soldados que hacen lo que pueden en parajes desolados que inmediatamente nos remiten a la terrible batalla de Vastogne. Luego la cosa se enreda cuando entran en juego los elementos fantasticos que animan la historia. Pero poco a poco se recupera el tono inicial y las secuencias se cargan con un doble mensaje moral. A la buena causa que defienden los soldaditos, la lucha contra la perversion nazi, se une una segunda, mas amplia, la agonia contra un mal mucho mas profundo y amplio, el Mal con mayusculas. La pequeña compañia de heroes, esa *Brigada de la luz* que da titulo al volumen, recuerda no por casualidad al grupo imaginado por Tolkien en *El Señor de los anillos*.

Parecido sentimiento democratico y cristiano invade ambos relatos. Aqui como alli los mas humildes, los que avanzan a pesar de sus dudas y falta de fe, los pobres de espiritu son los que finalmente triunfan.

Un tebeo irregular, con sus vacilaciones y zonas espesas, pero cargado de grandes momentos y esplendidas ideas. El dibujo y el color son fantasticos.

Superman rojo
Millard Johnson- Plunkett
Norma Editorial Barcelona 2004

Han coincidido en los quioscos dos elseworlds, protagonizados por dos de los personajes mas emblematicos de las compañias americanas, el Capitán América y Superman. En este caso, se plantea por un lado como seria la vida del Capitan America en unos USA gobernados por los nazis, y por el otro la de Superman, si en lugar de aterrizar en Arkansas lo hubiera hecho en la URSS de Stalin.

Obviamente, tales distorsiones argumentales dan juego para reflexionar sobre cual seria el comportamiento de los personajes en semejantes condiciones y para profundizar en su esencia. Resulta curioso ademas que en ambos casos los encargados de lidiar con estos fetiches de la cultura pop sean dos escritores ingleses, Millar y Gibbons.

En cuanto al tebeo de Superman, no deja de resultar chocante encontrarlo paseando con la hoz y el martillo en el pecho, en el lugar de su conocida S, o de plática con el padrecito Stalin. Mas alla de esos elementos sorprendentes, la sensacion final es de cierta decepcion. Millar ya ha demostrado en anteriores ocasiones que es un guionista competente y aqui nos ofrece un relato entretenido con un buen puñado de momentos emocionantes, aunque se queda corto en las posibilidades que su premisa argumental ofrece.

Mas redonda resulta la miniserie del Capitán América. Gibbons no se pierde en profundidades y nos brinda una suerte de pelicula de comandos, con diferentes heroes formando una resistencia contra el terror nazi en las alcantarillas de Nueva York. Accion sin limites, ideas claras y emocion, servidas por el potente lápiz de siempre eficaz Lee Weeks. Con menos pretensiones consigue eficazmente su objetivo de entretener con una serie de aventuras bien narradas. Muy recomendable.

La mansión de los Pampín
Miguelanxo Prado
Norma Editorial Barcelona 2005

La ultima entrega de dibujante gallego Miguelanxo Prado nos muestra, en clave de farsa, que le ocurre a una familia de pobres urbanitas cuando intenta sacar algun provecho de una casita recien heredada en el campo. Mas allá de la denuncia de hechos cotidianos distorsionados hasta la caricatura, planea sobre todo el trabajo un aire catastrofista digno de algunas reflexiones. Nuestra relacion con el campo, tierra de origen de nuestros padres o abuelos, es casi tan esquizofrenica como la que mantenemos con el Amazonas y lugares similares, a los que nos empeñamos en mantener virgenes, ajenos a los delirios del progreso que, segun parece, han destrozado nuestra civilizacion. Asi, reivindicamos un conjunto de virtudes perfectamente romanticas, de lo pintoresco a lo natural, pasando por lo ecologico y lo rural. Si para ello los sufridos habitantes de esas zonas deben seguir viviendo en chozas inmundas o en condiciones insalubres, que se le vaya a hacer.

El asunto es demasiado complejo como para reducirlo a una caricatura. Pero ese no parece el problema de Prado. En su mundo todos los personajes han sido ya juzgados y el veredicto es de culpabilidad. El marido por pusilánime, tambien su mujer por codiciosa, el constructor y el alcalde por corruptos, los funcionarios por burocratas, los hijos por tarados, los policias por fascistas. No se salva ni el tato a condenarlos desde su alta estatura moral, consigue que todo lo que nos cuenta no nos interese en absoluto. Hemos perdido el paraiso, si, pero no ese soñado por unos pocos a costa de la mayoria. No hablamos de mundos perfectos e inalcanzables sino de espacios mucho mas cercanos. El *Torbellino* de Berlanga, el *Barrio* de Gimenez, la *Avenida Dropsie* de Eisner, el pueblecito irlandes de Wayne y Ford, o el de Jimmy Stewart imaginado por Capra. Cuando ya no somos capaces de concebir el

Ennis no deja de sorprendernos. Primero perpetra con Corben un especial de *El Vengador*. El dibujante ratifica su actual buena forma pero el guionista no nos ofrece la gran historia que deseabamos para esta colaboracion. Correcto, pero no especial.

Mucho mas divertido es su trabajo con el portadista de Predicador, un Glenn Fabry que aqui oficia como dibujante a lapiz, con la desfachatez que en el es habitual. Su entrega de *Thor* es uno de esos tebeos que no deben perderse si participan de humor salvaje y ultraviolento de irlandés. En la primera escena vemos como el heroe se rompe ambos brazos en su enfrentamiento con el malo, huesos a la vista incluidos. A partir de ahi, cualquier animalada que se les ocurra puede suceder. Y mucho mas. Diversion garantizada.

Alan Davis continua imparable. Tras sus especiales de *La Liga de la Justicia* y su ebeworld *El Clavo*, entre otros trabajos memorables, nos llega ahora *Killraven*, recreacion de aquel personaje que muchos asociamos a Neal Adams y que luego fue abordado por autores tan conocidos como Chaykin o Russell.

La version de Davis combina, como ya va siendo habitual en el, elegancia y ritmo trepidante a partes iguales. De nuevo el creador inglés demuestra su extraordinario dominio de medio, encargándose de guion y los lapices de esta historia. Como en otras ocasiones, deja las tintas a la siempre eficaz Mark Farmer.

El guionista Sente. que nos atrapo en su excelente *Maquinación Voronov* une sus fuerzas con Rosinski, colaborador de Van Hamme en *Thorgal*. Aqui el dibujante polaco abandona su plumilla para entregarse a unos acabados casi pictoricos, con constantes alusiones a un impresionismo pasado por la epoca dorada de la ilustracion. El resultado es tan sensual como sorprendente. Suman a ello un argumento declaradamente folletinesco, con amantes despechadas, abusos y vicios publicos. El conjunto anuncia una de las sagas mas interesantes que nos han llegado de Europa en los ultimos meses. No le pierdan la pista. Su titulo: *La venganza del conde Skarbek*.

Bien, ¿que nos queda? Miseria, solo eso. Pues que les aproveche. Recibio los premios a la Mejor Obra y a Mejor Guion en el Salon del Comic de Barcelona 2005. Felicitaciones.

FICCIONARIO
HORACIO ALTUNA
NORMA EDITORIAL. BARCELONA. 2005

La editorial Norma parece que se anima a mirar a Glenat, continuando su politica de reediciones prescindibles. Si esta ultima empresa nos ha obsequiado con un nutrido repertorio de clásicos que era mejor olvidar, de Zola y los *hibernautas* a las *Tabernas Galácticas*, pasando por otros innumerables engendros, la primera publica ahora este trabajo de Altuna de los ochenta.

¿Que decir a respecto? Bueno los seguidores de autor argentino pueden hacerse una idea de lo que encontrarán. Por un lado sus siempre impresionantes minas, por el otro un dibujo muy profesional que no descuida el detalle y es prodigo en rayados y efectos luminicos.

Hay un aspecto destacable y curioso en lo narrativo, como es el empleo de direcciones de lectura que parten de centro de la pagina, en mas de un caso sin extenderse hacia los lados. Nos topamos con muchas planchas donde el autor situa los bocadillos en el centro, generando una suerte de "ese" alargada, que facilita un deslizamiento rápido por las imagenes. A menos en teoria ya que, en la práctica, lo que nos cuentan esos textos es tan poco interesante que optamos por esquivarlos y guiarnos por los dibujos.

Esta era la primera serie de Altuna como autor completo y, segun sus propias palabras, no se sentia muy comodo en el terreno de la fantasia. "No me gusta la ciencia ficcion e hice lo mas parecido a la realidad que se me ocurrio" declaro en su momento. Empeñado en resultar realista Altuna solo consigue provocar nuestros bostezos, con su archiconocido mundo policial, lleno de burocratas y policias represivos... por supuesto, su peludo protagonista que no casualmente se apellida Benedetti. Un tostón solo apto para activistas antiglobalizacion. Se sentirán como en casa.

REBELIÓN EN LA GRANJA
WILLINGHAM- BUCKINGHAM
NORMA EDITORIAL. BARCELONA. 2004

Fábulas se basa en una libre reinterpretacion de los cuentos clásicos. Sus personajes se han escapado de mundo de los sueños donde habitaban y conviven con los humanos. Eso nos permite saber como fue la convivencia entre la Bella Durmiente y el Principe Azul, que tal le va a Lobo Feroz, como en este caso, qué pasa con los tres cerditos o con ricitos de oro y la familia oso.

El guionista imagina a los animales que habitan nuestros cuentos recluidos en una granja, ya que no pueden pasar por humanos como otros compañeros. Eso hace que se sientan marginados y provoca una revuelta. La historia se inicia cuando Blancanieves va a visitarlos y se topa con los cerdos dirigiendo un mitin politico. A partir de ahi el relato es tan fascinante como terrorifico. Los cerdos reclaman sus derechos ya que no se les permite la cohabitacion con los hombres, y se ven espoleados en sus reivindicaciones por una Ricitos de oro que se acuesta con el hermano oso, por estrictos motivos politicos, segun argumenta ella.

Durante la revuelta el guion se permite muchos guiños, con la aparicion de estrellas como el tigre Shere Khan o los tres ratones ciegos. Su tono, entre la farsa y el drama, consigue mantener nuestro interés sin desmayo. Pero Willingham tampoco desfallece a la hora de mostrarnos la trastienda de la revolucion, con sus vicios sumarisimos, sus asesinatos necesarios y toda la palabreria que acompaña las grandes causas. Como el zorro le suelta a Ricitos: "porque los fanáticos de la politica insistis en vivir en un mundo enteramente simbolico." Pronto los simbolos se ven adornados por la sangre que, segun parece, debe acompañar a toda revolucion.

Resumiendo, un Shreck con muy mala baba, un tebeo fascinante que no deberian perderse.

20 CENTURY BOYS
Naoki Urasawa
Planeta DeAgostini Barcelona 2005

Casi sin tiempo de recuperarnos del impacto provocado por su anterior trabajo, Planeta lanza la nueva obra de Urasawa. *Si Monster* nos encogió el corazón con su siniestra historia de psicopatas, niños asesinos, control mental y enfermizos ambientes, *20 Century Boys* mantiene la intensidad y profundidad con que nos conmovió en sus aventuras europeas.
Nos trasladamos a un Japón fin de siglo, donde las amenazas terroristas y los avisos de guerra bacteriológica conviven con grupos que no encuentran sentido a su vida y adultos que no consiguen entender en que momento perdieron todos los sueños de su infancia.
Urasawa teje un tapiz formado por muchas hebras diferentes y delicadas, en las que se mezclan nuevas amenazas totalitarias, reflexiones sobre el bien y el mal, la manipulación, las esperanzas frustradas y otros tantos ingredientes de difícil manejo.
Su obra no solo es profunda y necesaria, también entretenida y emocionante. Muchos de sus personajes acaban constituyendose en arquetipos en los que podemos reconocernos, pero laten también con vida propia, sin que su carácter universal ahogue sus rasgos individuales.
La hipótesis de partida de la saga es relativamente sencilla: un grupo de niños planea la conquista y posterior liberación del mundo, con robots asesinos gigantes, chapas identificadoras y toda la parafernalia y seriedad de los clubs secretos infantiles. Años después, muchos de ellos se han perdido la pista y llevan existencias anodinas que apenas se corresponden con las grandes expectativas de su niñez. Asesinatos, drogas, prostitución, corrupción, todo vale para alcanzar los objetivos... tan solo sus antiguos compañeros de clase podrán detenerlo.
Maravillosa historia, que no deben perderse.

Tim Sale. Black and White
Astiberri Ediciones. Valencia. 2005

Un libro curioso. Interesante, ya que recopila material diverso y poco conocido de un autor que ha sido profusamente editado en nuestro país, as que ya hemos disfrutado de muchas muestras de la calidad de su trabajo. Las imágenes acompañan una larga entrevista en la que Tim explica muchas claves de su labor y trayectoria profesional. Sus reflexiones sobre el arte de comic son inteligentes y esclarecedoras.
Sale pertenece a esa corriente de ilustradores interesados en el contraste dramático de blanco y negro, suprimiendo los tonos medios para quedarse con grandes manchas y evocadores blancos. Aquí podemos incluir a Miller de *Sin City* o a su más claro antecedente, Steranko, y que ya cuenta con una larga tradición en ilustración. Pero Steranko aporta además una segunda influencia a Sale, el empleo de las splash-pages del que hacía gala en su adaptación de *Atmósfera Cero*. Allí casi todas las páginas o dobles páginas estaban dominadas por una única y espectacular viñeta. Sale se apropia de este sistema y consigue convertirlo en algo interesante, hacer que funcione, como demostró con creces en su maravilloso *Superman: los cuatro estaciones*.
Mientras que, como el mismo Sale comenta en la entrevista, los guiones de Steranko nunca fueron especialmente atractivos.
Un libro muy recomendable, con una enorme pega: la traducción debería haberse cuidado mas. Ciertas expresiones, cargadas de sentido en inglés, son horrorosas en español. Como cuando leemos 'gracias a su gracia' o 'siempre estaba intentando de empujar la emoción' entre otras muchas frases aberrantes, traducciones directas que necesitaban una mayor vigilancia editorial. Sumen a ello numerosas erratas tipográficas, textos mal compuestos y otras perlas y se harán una idea de desastre con el que se van a encontrar. Así se crea afición en este país. Una pena.

Pyongyang
Guy Delisle
Astiberri Ediciones. Bilbao, 2005

Esto obra es casi como una guía de viaje. El autor se ve obligado a vivir una temporada en Pyongyang. Allí toma nota de todo lo que llama su atención y con ese material fabrica este álbum. Cuenta mas la acumulación de datos dispersos que la construcción dramática o el aporte de información que contextualice esos sucesos. Pero lo que se nos explica es tan sorprendente y brutal, que poco mas necesitamos para percatarnos de la inhumanidad y escandalosa irracionalidad del régimen de Kim Jong-Il.
El dibujo es sencillo, funcional, y la narrativa se basa en el empleo de constantes textos de apoyo, la voz en off del protagonista que explica y a veces amplía el marco de lo que sucede. La gran baza es el interés por un país del que apenas llegan noticias a los medios de comunicación. Aunque, dadas las constantes tropelías del régimen, tiene todas las cartas para ocupar portadas un día sí y otro también. Así que cualquier dato es recibido con entusiasmo.
Corea del Norte acumula varios millones de muertos de hambre, a los que podemos sumar ejecuciones públicas, campos de exterminio y toda la panoplia habitual en los parajes comunistas. Es de agradecer la aparición de documentos como este, que nos acercan a esas otras realidades de las que nos ocupamos tan poco. En ese sentido, Delisle peca en ocasiones de cierta frivolidad. Kim Jong-Il, sí, es un dictador; pero el problema del protagonista es otro: no le cambian el menú en toda la semana y la mesa tiene el mantel mojado. Por supuesto cuenta otras cosas, algunas muy serias, pero no puedo evitar esa sensación de desdramatización, que entiendo como herramienta narrativa, pero que también, en no pocas ocasiones, sirve para justificar las vigas en los ojos ajenos, mientras clamamos contra la paja en el propio. Deslices aparte, un material altamente recomendable.

Agujero negro

Charles Burns
Ediciones La Cúpula. Barcelona. 000-2005.

Cinco años le ha llevado a Burns concluir su ultima obra. En lo gráfico, mantiene sus características, puliéndolas y mejorándolas. Sigue tan saturado, sugestivo y oscuro como siempre. Rellena los numeros con paginas que son como postales, cargadas de esa iconografía suya tan personal: mutantes, residuos, elementos vegetales y restos de basura, enlazados con su potente linea de contorno y sus curiosidades rallados y manchas negras. Burns es un maestro en su arte y esta nueva entrega solo lo confirma nuevamente.

En lo tematico, tampoco hay muchas sorpresas. Ya el primer numero nos ofrece un avance de lo que podemos esperar, con esa serie de encadenados de la rana destripada en la clase de biología, una herida en la planta de un pie, una espalda abierta y un sexo femenino. Pollas y gusanos. Desde sus inicios el autor ha delineado un territorio en el que el sexo y la muerte se aproximan en los delirios y temores de los adolescentes. Y permanece fiel a ello.

La historia es casi una mas de instituto. Keith, el protagonista, se enamora de una compañera, Chris. Pero ella está colada por Rob. Tras una serie de encuentros y desencuentros, Chris acaba escapandose con éste ultimo, mientras que Keith se lía con Eliza, una chica a la que conoce en casa de unos colegas. Todo un culebrón, en el que no faltan el enfrentamiento con los padres, los problemas en clase y los colocones... algunos detalles mas, como que Rob tiene una segunda boca justo donde acaba su cuello y Eliza una cola que, como los lagartos, vuelve a crecerle cuando por cualquier razon se le parte la vieja. El ingrediente anomalo, que explica todas estas desviaciones, es un bacilo que se extiende entre los adolescentes. Burns no pierde el tiempo con explicaciones. Tan solo lo muestra como una enfermedad mas, de rápido contagio. Evidentemente, todos los protagonistas lo pillan y acaban padeciendo extrañas transformaciones.

El paso de la infancia a la madurez siempre es presentado por el autor como un trance doloroso y traumatico, en el que nada vuelve a ser como antes. Pero en este caso parece indicarnos que el amor ayuda a asimilar esos cambios. Por supuesto, permanece esa sensación de sexo como un peligro, algo sucio e indefinible en el que es fácil infectarse de algo que te modificará y, con un poco de mala suerte, te convertirá en un monstruo o en un enfermo. Pero la mirada de autor es compasiva con esos marginados, tipos que lo han pillado y deben vivir apartados de la sociedad. Se muestra bastante mas inflexible con los normales, los que señalan con el dedo a aquellos que se arriesgaron y ahora presentan señales que marcan su diferencia.

En general, se puede hablar de un tono marcadamente romantico, de amores imposibles o desesperados. Pero también de algunos matices mas oscuros de la sexualidad extraña y los ambientes morbosos que con tanta precisión describe. Hasta cierta compasion y autentica lástima hacia los que no son aceptados.

Como toda obra de Burns, es irregular y pasa de lo convincente a lo reiterativo, pero crea un mundo propio, en el que no es difícil encontrar ecos de espíritus afines, de Lynch a Cronenberg. Si les apetece un paseo por el lado mas oscuro, denle una oportunidad.

No acabamos de entender lo de la Satrapi. Recibe premios en Angouleme, firma carteles para exposiciones en Barcelona y parece contar con el beneplácito de una crítica que cita sus tebeos en revistas en las que jamás se habla de tebeos. Su último trabajo publicado por aquí, *Pollo con ciruelas*, nos ha parecido bastante aburrido. El dibujo es tan torpe como siempre, aunque hay quien confunde sencillez con torpeza y quien, directamente, se vuelve loco con su desnudez expresiva. No es nuestro caso. Tampoco encontramos mayores placeres en la escritura, pretendidamente poética pero que acaba resultando repetitiva y poco convincente. Así que pensamos que lo que facilita su reconocimiento no es su obra, sino las características de la autora: mujer, iraní, con un dibujo muy malo. Todo lo necesario para triunfar en una cultura occidental cada día mas masoquista. Felicitaciones.

Supreme Power

Straczynski / Frank
Panini Comics. Barcelona, 2005

Los autores vuelven a unir sus fuerzas en esta nueva entrega de la división Max, la zona donde la editorial Marvel nos está ofreciendo algunas de las mejores sorpresas de los últimos años. Ya habían colaborado en otra serie de grato recuerdo, *Midnight Nation*, un delirio religioso con secuencias de gran altura.

Aquí se trata de una nueva vuelta de tuerca al mito de Superman en particular y de los superhéroes en general. Straczynski esquiva algunos de los lugares comunes de toda deconstrucción que se precie, habituales en Moore y compañía, dándonos nuevas muestras de su reconocido talento. No evita ajustar cuentas con algunos tópicos, comenzando porque el gobierno no permite que una pareja de desconocidos granjeros críe sin supervisión a un ente alienígena, misión que queda a cargo de dos agentes especializados, y concluyendo con la risa que provoca el intento del protagonista de pasar desapercibido con un simple par de gafas.

Mas allá de esas precisiones realistas, el guionista insufla verosimilitud a una trama decididamente fantástica, aportando una aproximación psicológica a ese tipo superior que se sabe tan poderoso como aislado, permanentemente rodeado de gente que le teme y le mira con recelo.

Podemos sentir como vacila el delicado equilibrio mental de héroe. El guión juega constantemente con la promesa del desastre, como cuando sospecha que sus padres solo fingen quererlo. Los lectores saben que sus progenitores son actores que interpretan un papel y esa amenaza latente es una mas en un relato repleto de ganchos que invitan a devorar una página tras otra.

Sumen a eso la calidad de Gary Frank, cada vez mas solido como narrador y menos rígido como dibujante, y ya pueden suponer a que se enfrentan: un tebeo mas que recomendable.

RUBIA DE VERANO
ADRIAN TOMINE
LA CÚPULA. BARCELONA. 2005.

La Cupula ha presentado unos cuantos tebeos de diferentes estilos y tematicas Obras con una voluntad transgresora, sin concesiones a lector y que por ello obtienen habitualmente e aplauso de la critica, preocupada siempre por defender aquellos productos que no gustan a nadie

Empezamos por lo que nos ha parecido mas interesante. *Rubia de verano*, de Adrian Tomine, que recopila varias de sus historias cortas, algunas de las cuales ya pudimos leer hace años en su comic-book *Sonámbulos*. Relatos cortos sobre personajes menores, gente sin importancia, donde sobresalen especialmente los diálogos y la capacidad del autor para las situaciones sorprendentes, con un mínimo de acción. Su dibujo es limitado y todo resulta un poco agobiante. pero Tomine sabe lo que hace y no le falta talento. No intente leerlo si se siente deprimido.

Luego tenemos *Buen tiempo*, nueva entrega de Joe Matt, a quien conocíamos por *Peepshow* Perfecto narrador de las miserias humanas, con el siempre por delante en e puesto del mas miserable de todos, hay algo autocomplaciente en sus trabajos que no se acaba de digerir bien.

La poesía de lo siniestro y lo surrea llega con Thomas Ott, de quien se publica *Panoptikum*, historias cortas, todas mudas y servidas con su sugerente dibujo de alto contraste. Un bonito tomo que hará las delicias de los amantes del humor negro.

La aportacion española corre a cargo de Jaime Martin, con el retorno de los personajes que nos presentaba en *Sangre de barrio*. Si en su momento aquellas historias sorprendieron por su frescura y su intencion honesta de aproximarse a submundo de las barriadas urbanas, ahora la continuacion se nos antoja forzada y dificilmente creible. Su dibujo se ha depurado, pero no ocurre lo mismo con su narrativa, que se carga de intragables diálogos, escenas inverosimiles y todos los topicos sobre la realidad que encontramos en los programas de denuncia de la tele Un trabajo muy flojo, que defrauda las expectativas que todavia podia generar este autor.

Planeta publica *Jóvenes dioses y amigos*, e ultimo desparrame de Barry Windsor-Smith. Formo parte de la legion de admiradores de este fabuloso dibujante inglés Pero sus guiones, empezando por su conocido Arma-X, nos parecen flojísimos éste no es la excepcion. Páginas y páginas de bonitos dibujos, en las que es imposible entender nada o interesarse por lo que pasa, un autentico desproposito.

Todo lo contrario a lo que nos ofrecen Rodi y Ribic en *Loki*. Su aproximacion a hermano bastardo de Thor es epica y dramática y sus mejores momentos llegan a recordarnos a Shakespeare Un bonito dibujo para una historia bruta en la que tan solo desmerece un apresurado final. Recomendable

SUPERMAN: IDENTIDAD SECRETA
BUSIEK-IMMONEN
PLANETA DEAGOSTINI. BARCELONA. 2005.

E arranque nos muestra a un joven Clark Kent, de quien todo el mundo se burla por tener e mismo nombre que e alter ego de Superman, que un dia descubre que. efectivamente. tiene los poderes de personaje de tebeo. Hasta ahí, casi todo rozia lo habitual, no pasa de ser una mas de esas revisiones de carácter naturalista a las que ya nos hemos acostumbrado.

Asistimos a todo el proceso, desde su decision de evitarse problemas no revelando su verdadera naturaleza, hasta los intentos del gobierno por descubrir y dominar e origen de sus extraordinarias habilidades

Por e camino se casa con una chica llamada Lois Lane e intenta vivir una vida lo mas normal posible. Es en este ultimo aspecto donde la historia desvela sus mejores virtudes Busiek consigue ir mas allá de las preocupaciones que podria tener una estrella del rock o un escritor de éxito, por ejemplo, alguien que desea no ser molestado, poder compartir sus horas tranquilamente con su familia.

Desarrolla bien ese asunto y presta la adecuada atencion a la vida cotidiana de Kent, en equilibrio con sus hazañas superheroicas

El tebeo despliega una extraña reflexion sobre la identidad. No solo por ese juego entre los dos roles del heroe. por la mañana salvando gente de una inundacion en Taiwán y por la tarde intentando escribir un libro, buscando su propia felicidad sin abandonar sus responsabilidades ante los demas El guion cubre toda la vida de Superman, desde la adolescencia hasta su boda, el nacimiento de sus hijas y el florecimiento de los poderes de ambas.

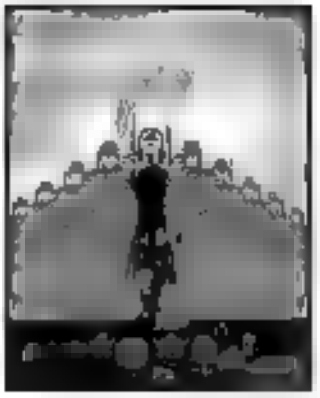
Vemos como envejece. como se preocupa por su familia y su peculiar relacion con e mundo, plasmada en esos radiantes atardeceres que e tiene e privilegio de contemplar desde las nubes

Un extraño sentimiento de nostalgia recorre toda la obra. Hay un diálogo constante entre el protagonista y la realidad que le rodea, una pregunta universa respecto a los cambios y la identidad. tambien en cuanto a la vejez, a inevitable declive

Identidad secreta no es un tebeo redondo. Immonem es un dibujante riguroso, con un realismo adecuado a enfoque de la historia, y el comic está plagado de bonitas imagenes Busiek peca de cierto exceso verba y algunos textos resultan cargantes

Pero finalmente consigue que la nostalgia nos invada, el paso del tiempo está bien expresado y un halito casi religioso recorre la obra, algo trascendente se esconde entre sus viñetas

Denle una oportunidad.



REMAINS
STEVE NILES · KIERON DWYER
RECREO EDITORIAL. PRIMA. 2005.

La modernidad nos ha legado unos villanos rematadamente nihilistas, ante los que el espectador no puede identificarse de ninguna manera. Tan solo asustarse o asquearse, o ambas cosas. Desde el canonico Norman Bates, hasta Henry, asesino cuyas andanzas rellenaban la cinta posiblemente mas desagradable que se haya filmado nunca... los zombis, que son como psicopatas, pero mas primarios. La figura que inspira terror hace avanzar la accion, pero casi no forma parte del drama. Tiene mas de elemento de escenario que de protagonista.

Ahora nos llegan dos tebeos sobre zombies. Los acercamientos de sus creadores son similares. Los no muertos son famelicamente tontos, ocupados en conseguir su diaria racion de carne fresca. El interés se desplaza hacia los vivos, empeñados en sobrevivir, mientras a su alrededor todo parece haberse ido por el retrete.

En el caso del tebeo de Kirkman, titulado *Los Muertos Vivientes*, se bebe directamente de las fuentes zombi-apocalipticas. Los vivos son como colonos en tierra hostil, empeñados en llevar una vida normal, pero rodeados por la locura y la violencia. Casi un western, en la medida en que *Mad Max* tambien lo era.

La opcion de Niles es mas salvaje. Los protagonistas permanecen atrapados en Reno, sitiados por masas de descerebrados sin estilista. Aqui el interés se desplaza hacia las malas relaciones entre la pareja de heroes. El, un empleado de poca monta, ella, una camarera con muy malas pulgas. A fin@ no se sabe si es peor el infierno de fuera o el de interior de la casa.

Ambos relatos vienen sazonados por el adecuado dibujo, con pertinentes detalles gore, que agradeceran los seguidores de Romero y compañia. No hay queja posible son las reglas del genero. Solo para paladares exquisitos.

BLANKETS
CRAIG THOMPSON
ASTIBERRI EDICIONES. 2004

Cuando alguien habla sobre la fe catolica y sus dogmas, agrupando sus reflexiones en un grueso volumen de mas de 500 paginas, resulta un atrevimiento declaradamente marciano. Viene firmado por C. Thompson, con cierta fama en el mercado independiente, está publicado en blanco y negro y no hay superheroes a la vista. Ergo, debe ser algo serio.

Blankets nos habla de tránsito de la niñez a la vida adulta, recorrido que, en este caso supone el abandono de parte de las creencias y una perdida de la inocencia que resulta especialmente dolorosa.

El arte es bueno, muy personal, pero seguro en sus descripciones de objetos y paisajes y sugerente en el trazado de los personajes. Pasa de la mera representacion a una caricaturizacion de la realidad, entrando en verdaderos delirios mistico-simbolicos, rozando el expresionismo en ocasiones. El fluido pincel salta de lo blando a lo agudo con facilidad y es quizás esa sensacion de ligereza lo que hace languidecer la narracion. Lo mas nimio parece terriblemente importante... esto acaba resultando excesivo para el lector.

Se nos muestra en paralelo el enamoramiento de protagonista y fragmentos de su infancia, la relacion con el hermano pequeño. Este es uno de los escollos del libro. Muchos de esos flashbacks parecen inoportunos, especialmente cuando la historia de amor está ya en marcha. Hay mucha conviccion en algunos pasajes, incluso los mas arrebatadamente misticos. Pero sobre toda la obra planea un trascendentalismo demasiado pesado. A veces funciona porque transmite muy adecuadamente esa vision adolescente de un mundo extraño y en el que todas las verdades de la niñez parecen derrumbarse. Pero en general resulta empalagoso y estirado. Algo mas de tijera editorial le habria ido bien a un trabajo cargado de buenas intenciones pero de desarrollo irregular.

YO SOY LEGIÓN
NUM· CASSADAY
NORMA EDITORIAL. BARCELONA. 2005.

Este álbum es peculiar ya que está dibujado por un autor a que normalmente conocemos como dibujante de superheroes. Cassaday es un creador sorprendente, con unos acabados detallistas y minuciosos, que ahora nos entrega un album marcadamente europeo. Nuestra sorpresa disminuye cuando descubrimos que los Humanoides están detrás del producto. es que hace tiempo que esta franquicia francesa desembarco en la costa oeste americana, luchando por su trozo de paste multimediàtico. Asi que es hasta natural que empleen a uno de los dibujantes mas europeos entre aquellos que se dedican a genero mas americano de todos. Ya lo habian intentado antes con Travis Charest, pero su proverbial lentitud fue excesiva, incluso en Francia. Cassaday cumple con correccion, aunque su narrativa peca de un minimalismo que puede acabar resultando plomizo.

Mas cuando el guion tampoco hace mucho por emocionarnos. Otra historia de diablos sueltos por la tierra, nazis y espias. Muchos argumentos en paralelo, personajes sin demasiado carisma y otras carencias ofrecen como resultado una obra sin demasiado interés y cuya continuacion compraremos por disfrutar del arte de Cassaday y poco mas.

De *Battle Royale* nos habia llegado antes su cutre version filmica. Primeros planos de herramientas punzantes, bocas desgarradas por disparos a quemarropa o cráneos atravesados por cuchillos, enmarcan un relato sobre la supervivencia y las diferentes actitudes frente a la violencia. Mas espectacular que reflexiva, son destacables aquellas secuencias en las que se unen erotismo y violencia, de esa manera extraña que solo los japoneses parecen conseguir. No apto para estomagos debiles.

Los 4 Fantásticos: Es la hora de las tortas

Ramón F. Pérez

Recientemente se ha estrenado la version cinematografica de Los Cuatro Fantasticos y pensamos que es un buen momento para hacer un somero repaso -y tan somero, pues sino haria falta una enciclopedia- a su ya larga historia

Los Cuatro Fantásticos son un nombre clave en la historia del comic-book ya que se trata de titulo que en 96 supuso el relanzamiento de dicha industria, casi moribunda, y el inicio de la denominada Era Marvel. El colosal éxito de la Marvel Comics Group, una empresa de 4ª o 5ª categoria, parecio en su momento la plasmacion del sueño americano, la historia del limpiabotas que se convierte en presidente o muchimillonario (de hecho no fue asi exactamente, pero tampoco tan distinto).

Los Cuatro Fantásticos fueron creados, sin que aun hoy este muy claro el grado de paternidad de cada uno, por Stan Lee y Jack Kirby y presentaban importantes novedades sobre los superheroes de la anterior generacion. Los Cuatro Fantásticos, y tambien sus oponentes, tenian una personalidad mucho mas desarrollada que sus antecesores, sus andanzas no eran una sucesion de carreras y peleas como era habitual en el genero, sino que tambien se daba importancia a sus actividades cotidianas y en mas de una ocasion se veian envueltos en situaciones -por ejemplo sus problemas con acreedores y caseros- bien poco heroicas que, paradojicamente, resultaban especialmente atractivas para sus seguidores.

De todas formas es indudable que lo fundamental de estas historias, especialmente en sus primeros años, es el sentido de la maravilla que desprenden, el sense of wonder que dicen los yanks. Hay que destacar que Los Cuatro Fantásticos obedecen mas a prototipo de aventurero que a de justiciero urbano, tipico de genero, y como tales se embarcan con una alegria contagiosa en los mas disparatados viajes y aventuras de su mano conoceremos la Zona Negativa, Atlantis, la lejana Galaxia Skrull o Latveria. Pero como todo lo bueno se acaba, tras casi 0 años de continuas maravillas y proezas Jack Kirby, enemistado con Lee, abandona la serie y ésta comenzo a pasar de mano en mano como la mala moneda.

Poco bueno se puede decir de ella hasta que a principios de los 80 John Byrne, el "wonder boy" de la Marvel por aquellos años, se hace cargo como autor absoluto de la serie, con el cantado proposito de devolverle las glorias pasadas. Byrne trata de recuperar la paraferna ia y el ambiente de los años 60 e incrementado sense of wonder y para ello recurre a todos los personajes y situaciones caracteristicos de entonces. Por sus paginas desfilarán el Hombre Topo, Galactus, el Aborrecedor y el inefable Doctor Muerte. La puesta a dia descansa en el desarrollo de los personajes, muy especialmente la chica invisible, transformada ahora en la mujer invisible, es decir en un personaje adulto alejado de los estereotipos de los 60.

Byrne, cosa inusual en el medio, no solo se ocupo de casi todos los aspectos de la serie sino que estuvo varios años en ella, esto quiere decir que all se produjo su punto algido como narrador y dibujante, pero tambien el inicio de su acusada e imparable decadencia. Tras la marcha de Byrne, cansado de la serie y contratado por la D.C. por una cifra megaespectacular para regenerar a su mas viejo y popular personaje Superman- la historia volvio a repetirse, quizás de forma aun mas acusada.

La llegada de Simonson en los 90, tras su fabulosa etapa en *Thor* hizo concebir las mayores esperanzas a los seguidores del cuarteto, pues parecía el hombre idóneo para poner al día una serie cualquiera escrita por Lee y Kirby. Los resultados, aunque impresionantes gráficamente, resultaron decepcionantes a nivel argumental, con unas historias confusas y artificialmente retorcidas, muy alejadas de la frescura y la grandiosa épica de *Thor* además cuando Simonson parecía que comenzaba a centrarse en esta faceta se produjo la ruptura y abandono la serie, cansado de las continuas interferencias editoriales en su trabajo.

La historia continua el contenido ciclo sin nada destacable que reseñar hasta la década siguiente. Curiosamente las novedades vendrían de la mano de dos españoles Salvador Larroca y Carlos Pacheco.

Larroca, con guiones de Claremont, dibuja una larga etapa de *Los Cuatro Fantásticos* etapa secundada a bombo y platillos por un bastante retrasado Alan Davis y su trabajo, sin ser nada del otro mundo, puede calificarse de agradable y colorista. Por desgracia Claremont parecía bastante ajeno a los personajes y se limita a embarullar las historias con la introducción de más y más personajes secundarios, hasta el punto de que esto más que *Los Cuatro Fantásticos* parecía *Art Adams y los Cuarenta Ladrones*.

En esta etapa puede destacarse un número especial dibujado por Pascal Ferry que cuenta con la intervención estelar de *Sinbad el Marino*. El tebeo, muy en la línea de las antiguas películas de Ray Harryhausen, es muy bonito de dibujo pero vuelve a fallar el guión, que en esta ocasión parecía podado a voleo para hacerlo coincidir con algún formato estándar pues algunas situaciones se resuelven de forma casi incomprensible.

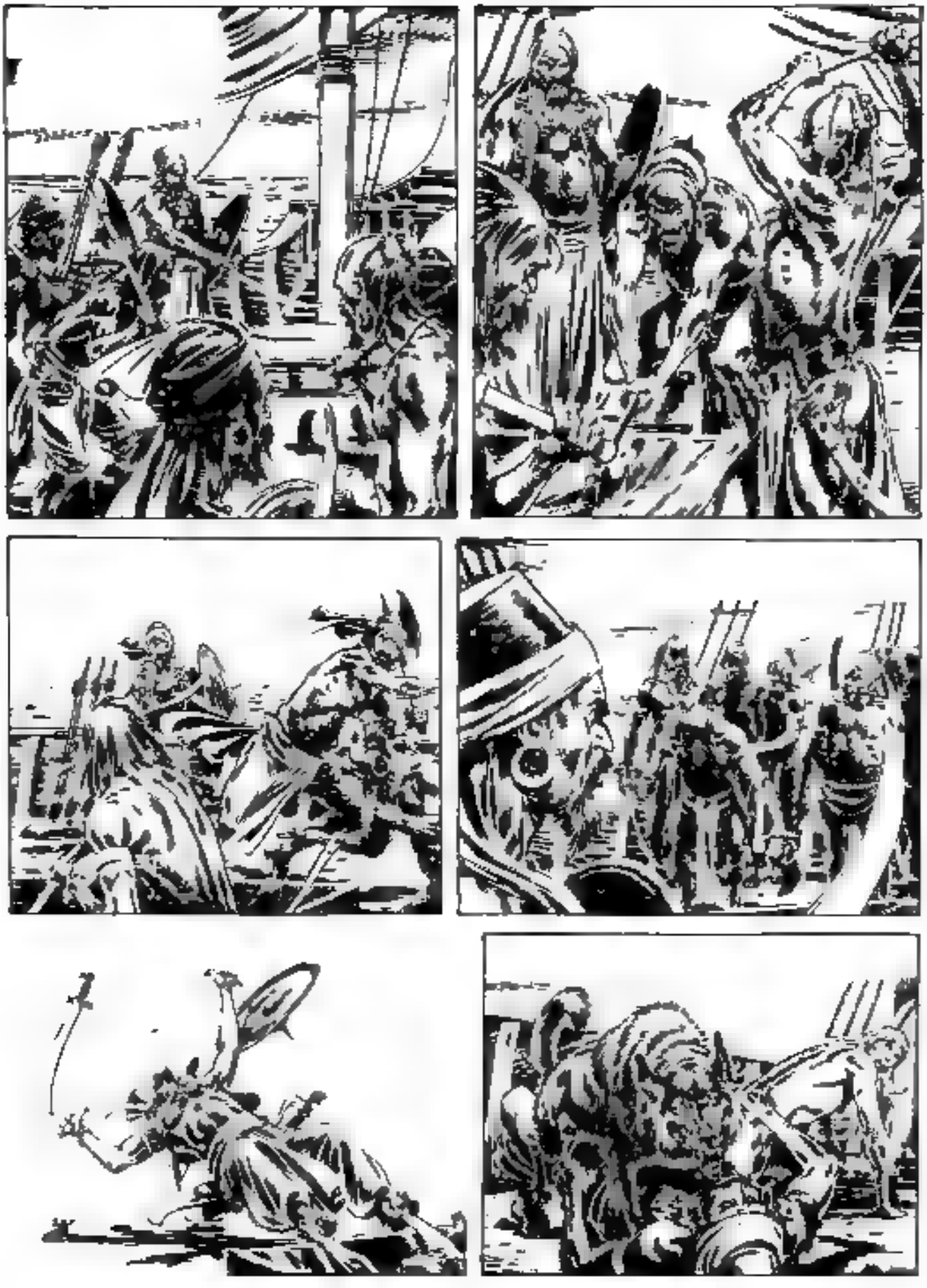
Más interés para el aficionado español tiene la siguiente etapa en que la serie es realizada por Carlos Pacheco y como co-guionista, Rafael Marín, con la inapreciable ayuda de Jesús Merino en las tintas. Que yo sepa, es la primera vez que la industria americana deja una serie tan emblemática en manos extranjeras o a menos no anglosajonas en su integridad. La participación americana se reduce, en principio, a la coloración y ésta, al menos en la versión de Forum, parece obra de la empresa de artes gráficas del Hombre Topo que como todo lleva fue subcontratada por los 4 F ciertos problemas visuales. Pacheco y Marín quieren hacer la obra que todo fan inteligente sabe hacer pero los resultados no son entusiasmantes, aunque hay que reconocer que supera en mucho a todo lo visto en la serie en años anteriores.

Los propios autores parecían reconocerlo así, aunque lo achacan a la constante ingerencia de la editorial que les podó líneas argumentales, les vetó el uso de ciertos personajes y les impuso otros más actuales, además de romper la continuidad con la introducción de numerosos (algunos horribles, otros simplemente molestos) realizados por otros autores. Suena cruel, sobre todo porque la misma o similar historia la hemos oído a otra gente que también se ocupó los cuatro de la serie de Marvel.

No es a pesar de todo un mal tebeo, pero su lectura deja, quizás por las razones reseñadas, cierta sensación de insatisfacción y el sentimiento de que todo, historia y dibujos, está innecesariamente recargado.

La última etapa reseñable de *Los Cuatro Fantásticos* es la actual, con la ya longeva serie más de 40 años en manos de Mark Waid y Mike Wieringo, debo confesar que la desconozco pero a menos se trata de dos autores solventes y no la caterva de segundones que se suelen hacer cargo de las series Marvel en época de vacas flacas. Prometo echarle un vistazo.

Rafael Méndez

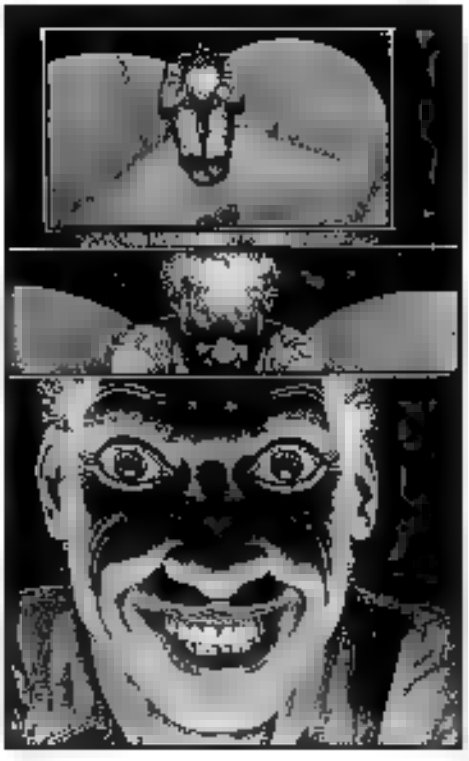


Constantine. Hellblazer

FLORENTINO FLÓREZ

El estreno de Constantine, la película protagonizada por Keanu Reeves, ha vuelto a poner de moda a este peculiar mago inglés. Al contrario que otras adaptaciones de personajes de cómics, ha sido especialmente afortunada y algunos ya auguran el nacimiento de una nueva saga cinematográfica, al estilo de Drácula o James Bond.

¡APÍRATE DEL QUE NACÍ EN EL VIENTRE DEL DRAGÓN!
YO SOY TU HIJO! ME METISTE LECHE POR TU AMANTE, NO PUDE NEGAR, SOY TU SOMBRA, PAPÁ ASPARAGO.



Exquisiteces aparte, el film ha funcionado muy bien en taquilla y ha supuesto uno de esos extraños casos de boca a boca, en los que la recomendación de los conocidos supera los prejuicios ante un producto que no despertaba grandes expectativas.

Cabe decir que John Constantine ya había tenido un recorrido muy especial en sus muchas vidas de papel. Todos recordamos sus primeras apariciones en una de las historietas más inquietantes que se hayan escrito, *La cosa del pantano* estaba en plena transformación de la mano de Alan Moore y el cínico brujo, que entonces tenía los rasgos de Sting, guiaba a clásico monstruo por su nuevo y casi divino estatus. Constituía un buen contrapunto para un engendro vegetal que representaba toda la inocencia del mundo.

Después, en *Los libros de la magia*, Gaiman le otorgaba un papel similar, como maestro de ese joven aprendiz de mago que tanto nos recuerda al luego famoso *Potter*.

En ambas series ya quedaban definidos algunos de los rasgos que acompañaban a este peculiar antihéroe: su afición al tabaco y a ir perdiendo amigos por el camino, entre otras desagradables costumbres. Delano se encarga de guionizarlo cuando desembarca en su propia serie, *Hellblazer*. Arranca con el espectacular episodio *El santo maldito*, con un espléndido dibujo de un Talbot más sucio y asqueroso que nunca. Fue Premio Haxtur a la Mejor Historieta Corta en 1992.

En una línea similar continuó Ridgway, poniendo imágenes a secuencias particularmente desagradables, como la del tipo que se engulle las moscas, entre otras joyas para no olvidar. Tanto que el dibujante prefirió abandonar la serie, antes de representar una escena especialmente asquerosa que el peculiar guionista le propuso, como el mismo Delano tuvo

Página anterior: viñeta de El Santo Maldito de Delano. Tablón portada del Hellblazer de Ennis, Dillon, Fabry. portada de Newcastle de Morrison, Lloyd. plancha del Hellblazer de Azzarello, Corben. Al lado: viñetas del Hellblazer de Ridgway, Delano.

ocasion de contarnos en Gijon.

Por el camino, hasta tipos tan neptos como Morrison firmaron guiones interesantes, como aque dibujado por e siempre eficaz David Lloyd, Newcastle.

Finalmente llego Ennis Antes de formar equipo con los hombres de *Predicador* primero Dillon y mas tarde el portadista Glenn Fabry, tuvo ocasion de escribir unos numeros de antologia: *Hábitos peligrosos*. En ellos parece haberse inspirado mas directamente la pelicula, Constantine enferma de cancer y a punto está de perder e peligo. E desenlace es bastante mas sangrante de lo que llega a mostrar el film e desarrollo mucho mas aterrador por supuesto, e heroe no acaba pasandose a las pastillas de menta.

Luego ya vienen sus clasicos episodios con Dillon, en los que despliega parte de las preocupaciones religiosas que después desarrollará en *Predicador*. Correspondiendo a esta etapa, en 998 e episodio "Confesión" fue Premio Haxtur a la Mejor Historieta Corta y Glenn Fabry obtuvo e correspondiente a la Mejor Portada. Para recordar sus incursiones en Irlanda, un tema que le afecta personalmente y sobre el que siempre tiene cosas interesantes que decir. En 2000, e especial *Heartland* (Tierra del corazón) quedó nominado en la categoria de Mejor Historieta Corta.

Fuera de estos nombres, poco es lo que cabe añadir, mas allá de la aportacion de Corben, con un esplendido conjunto de planchas, que aportaban algo de luz a un guion mas bien fallido de Azzarello. La premisa carcelaria prometia un relato generico apasionante, pero e tebeo se va deshinchando progresivamente hasta su decepcionante final.

Aunque la serie continua publicandose, con exito de critica, conmigo que no cuenten. Aunque la presencia de dibujantes interesantes, de Risso a Dillon, podria sugerir lo contrario, lo cierto es que los guionistas no han conseguido recuperar e clima de una serie que vivio mejores momentos y que hoy en dia está en franca decadencia. Confiemos en que pronto acuda alguien con nuevas ideas a rescate.

Eso si, prueben cualquiera de los citados, si quieren asomarse a algunas de las muchas facetas de horror. John Constantine es un personaje arrebatador y fascinante, que ha protagonizado grandes relatos. Capaz de sobrevivir en las peores circunstancias, esperemos que tambien pueda resistir esta oleada de malos argumentistas.

Mark Schultz:
un autor completo

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBEBL

Fue una de esas casualidades que ya nunca olvidas. Ocurrió en 1997. En el 92 habíamos reunido en el Salón del Cómic del Principado de Asturias (Gijón) a dos grandes amigos y por añadimiento dos de los mas grandes autores del cómic universal. El objeto era entregarles el más que merecido Premio Haktur al Autor que Amamos, el premio que mas valoramos en este certamen. El español y asturiano Adolfo Alvarez Buylla y el norteamericano Al Williamson.

Por aquel entonces teníamos noticia de que a Buylla se le agotaba su permanencia entre nosotros, murió algunos meses mas tarde. Queríamos volverlos a reunirlos en Gijón sin que ninguno de ellos conociera nuestros motivos. A Williamson, además de invitarle le propusimos que trajera originales suyos con el objeto de montar una exposición en el Museo Barjola. En la primera reunión habíamos generado una muestra en torno a Buylla, apoyada en material que Williamson nos trajo de los trabajos que aquel había realizado para U.S.A.

Cuando faltaban unas pocas fechas para la celebración del XX Salón Internacional de Cómic del Principado de Asturias, Williamson nos dice que no puede venir y que por tanto no podrá hacerse su exposición. Nos ofrecen en sustitución la asistencia de Mark Schultz y una exposición de este autor prácticamente desconocido en España. Nos habla maravillas de él como dibujante de cómic. Se compromete a hablar con Mark y a que no habrá ningún tipo de problemas, como así fue.

Tuvimos nuestras dudas, lo que conocíamos de Schultz no respondía a la exaltación que Williamson nos hacía de su trabajo. Finalmente, después de mucho insistir, terminamos por fiarnos de su sentido artístico, discernimientos y preferencias. No en vano Williamson es uno de los mejores Artistas que ha dado el Cómic Mundial en todos los tiempos.

Cuando Mark llegó a Gijón, acompañado de su esposa Denise, y nos mostró las primeras páginas originales de algunos de sus trabajos, se nos cortó la respiración. Williamson se había quedado corto en sus alabanzas hacia la obra de Schultz. No era un buen trabajo, o un gran trabajo. Cada una de aquellas planchas originales era una obra de Arte. Bendijimos en nuestro interior la buena valoración y sabiduría artística de Williamson y también, el que se decidiera a darnos calabazas y ofrecernos a

Mark Schultz posando ante su casa en Pennsylvania

cambio de su asistencia y trabajo la de Mark y sus originales. Ello nos habia permitido conocer y descubrir la obra del que en este momento, con los años de su juventud, es ya el ultimo Artista Clasico de Comic Mundial en activo. Tambien el que con ello fuera El Wendigo y el Salon de Gijon quienes hayan puesto, una vez mas, el acento en otro valor perdurable e incuestionable en el tiempo de Comic Mundial.

Este dibujante es descendiente en sus diseños de los trabajos de Alex Raymond, Al Williamson, Dan Barry (de este ultimo me recuerda mucho su entintado) y, por que no decirlo, tambien de Wally Wood en lo que algunos de sus rostros reflejan. Se puede decir que no solo sobresale por sus impresionantes y bellos dibujos, el es un autor completo. Crea historias, hace los guiones, los montajes de pagina y los dibuja y, por si eso fuera poco, como ilustrador es de los que mas fuerza y sensacion cinética demuestran en el trazo. No es de extrañar que le hayan encargado a personaje que, junto con Tarzan, mas poder y sensacion de movimiento intrinseco requiere para su plasmacion en el dibujo, tanto en la ilustracion como en un medio tan dinámico como la historieta. Me refiero a Conan. Su valia en todos estos campos, a pesar de la escasa publicacion de sus trabajos en España, ha sido reconocida y recompensada con un monton de Premios Haxtur. Palmarés que detallo:

Finalista en el año 2000 a los premios Mejor Dibujo, Mejor Historieta Corta (que incluye dibujo y guion) y Mejor ilustracion de Portada. De todos ellos resulto ganador del correspondiente a Mejor Dibujo.

Finalista en el año 2001 al premio Historieta Larga, que incluye dibujo y guion. Tambien finalista a la Mejor ilustracion de Portada. En esta ocasion resulto ganador del premio a la Mejor Portada. En esta misma edicion, el publico asistente a los actos le otorgo el Premio Haxtura Finalista Mas Votado.

Tres Premios Haxtur, prácticamente, por solo 5 comic-book de su trabajo publicados en España. Nadie en la historia de estos premios habia conseguido tanta rentabilidad con tan poca publicacion. Unicamente Walter Simonson habia obtenido una diversidad tan grande de premios, tres diferentes.

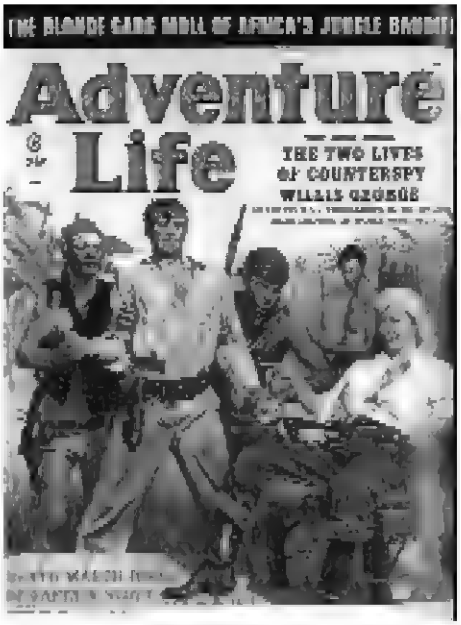
Un autentico fenomeno de la Historieta y la Ilustracion. Que lo disfruten. Será difícil que vuelvan a encontrarse con originales de tan elevada calidad artistica.

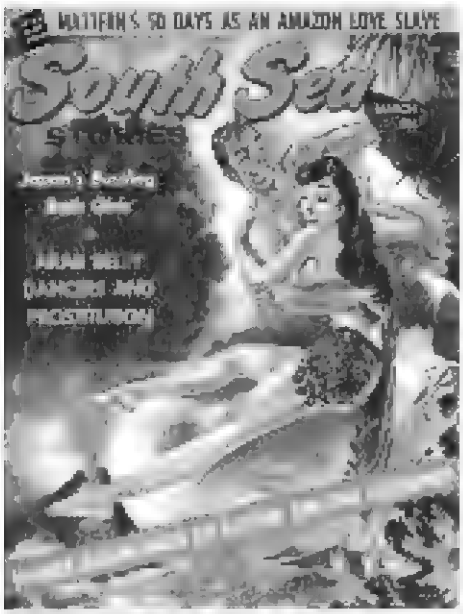
[Este texto sirvio como introduccion al libro catalogo publicado por el ayuntamiento de Palma, con motivo de la exposicion Out of the Past. El arte de Mark Schultz, que se celebro en el Palau Solleric de Palma, en Septiembre de 2005]

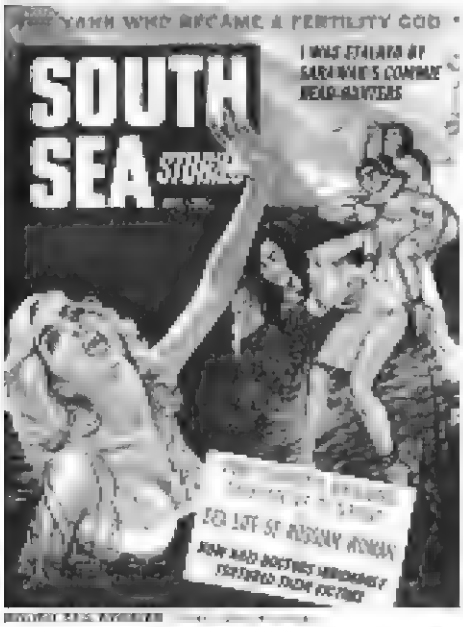
Quien bien te quiere
te hará llorar

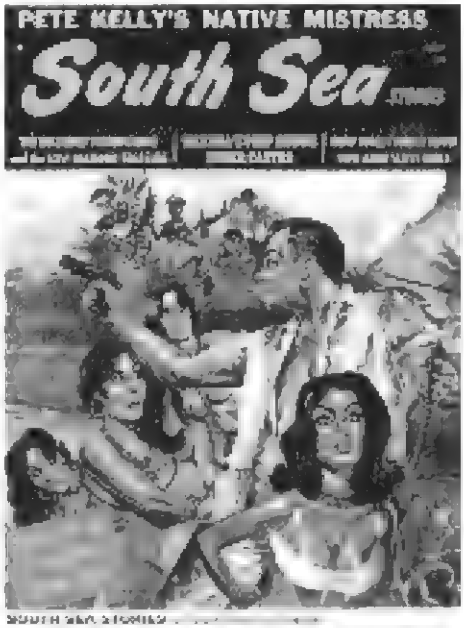
Ramón F. Pérez

Cuando En 1971 o 1972 visité el Reino Unido -era, por cierto, la primera vez que salía de casa- me encontré con un fenómeno que me descolocó por completo: tebeos no se veían prácticamente, o se encontraban en lugares para mi inverosímiles como los supermercados, sin embargo los kioscos estaban literalmente abarrotados de unas curiosas publicaciones que recordaban, puestos a recordar algo, a los supuestamente extintos pulps. Se trataba de las denominadas genéricamente "aventuras para hombres".









Publicaciones en formato pulp y con chillones y llamativas portadas en las que alguna damisela, en ocasiones podía ser un caballero, pasaba las de Caín sometida a toda clase de torturas e ignominias. Pero... ¿qué era en realidad aquello, de lo que yo nunca había oído hablar, y de dónde salía con tan enorme profusión ?

Muchos años después, cuando ya me había olvidado por completo del tema, del que por cierto jamás he leído mención alguna en ninguna parte, la Editorial Taschen viene a recordármelo y a darme las respuestas en uno de sus impresionantes y coloristas tomos.

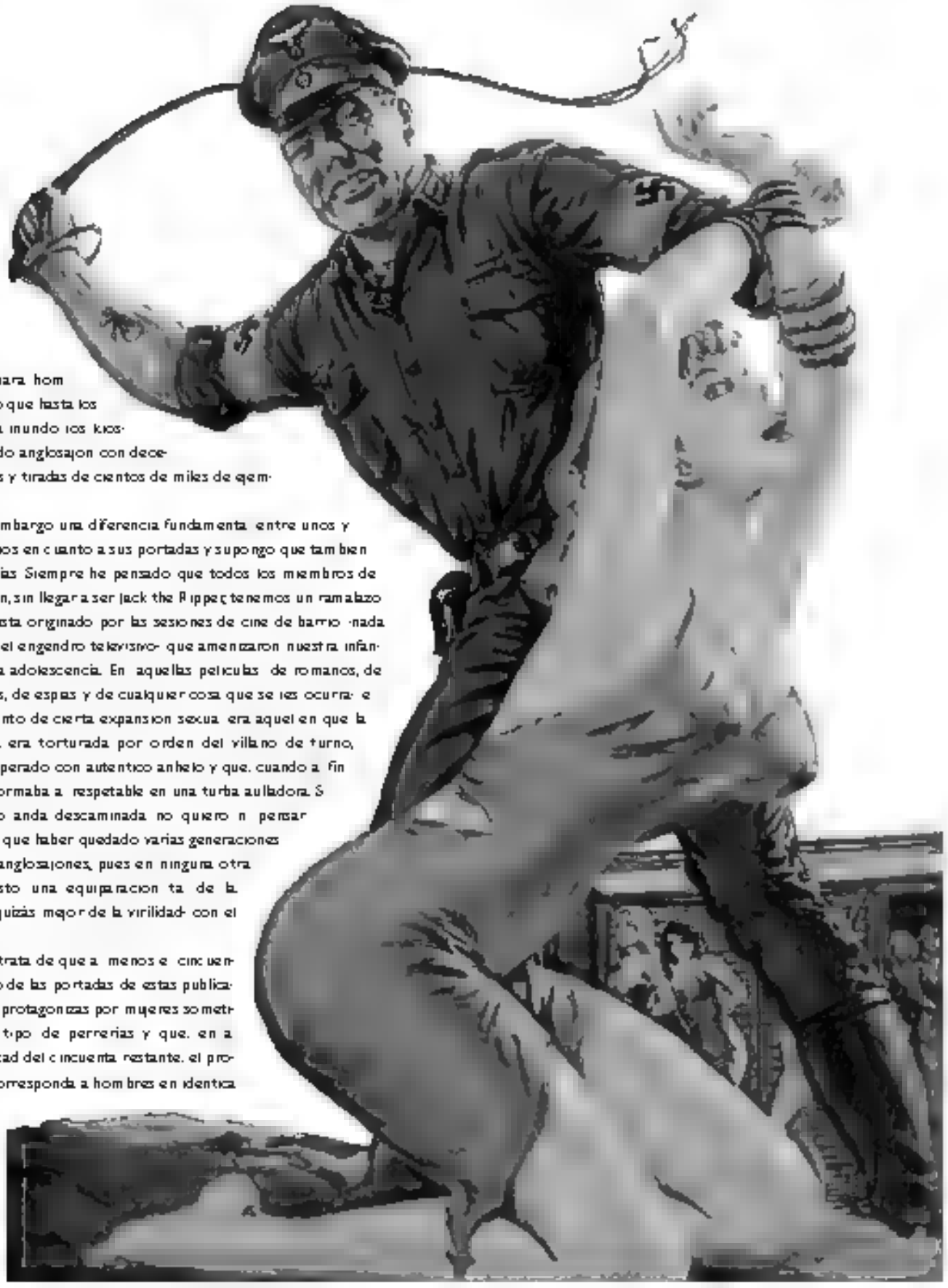
Las "aventuras para hombres" son un fenómeno típico, y exclusivo, de la cultura popular anglosajona que hunde sus raíces en una rama muy concreta de los pulps, aquellas viejas publicaciones de los años treinta y cuarenta que en formato revista y tras coloristas y atractivas portadas narraban las aventuras de fantásticos personajes -La Sombra, Doc Savage y tantos otros- u ofrecían una pléyade de las mas variadas historias. Había pulps dedicados a los mas diversos géneros: policiaco, aventura, fantástico y en ellos publicaron su obra, al menos inicialmente, los grandes nombre de la literatura popular estadounidense, de Lovecraft a Dashiel Hammett pasando por E.R. Burroughs . Pero junto a estos pulps mas "respetables" había otra rama peculiar -y muy frondosa, por cierto- los habitualmente denominados *Spicy Pulps*, es decir los pulps dedicados a estas mismas temáticas pero con un toque erótico que según el titulo y la época, podía ser muy acusado.

En estos Spicy Pulps -podríamos traducir como "pulps picantes"- está el origen de las

NOTAS

El libro que da base a este artículo se titula "Men's Adventure Magazines in Postwar America" editado por TASCHEN en el año 2004. Básicamente es una selección enorme de portadas y otras ilustraciones extraídas de la colección de Rich Oberg, con unos breves textos introductorios y comentarios de Max Allan Collins y George Hagenauer, colaborador habitual del primero. Steven Heller se ocupa en exclusiva de la temática nazi, seguramente el último gran filón del género.

Aunque las historias de estas revistas se confeccionaban generalmente en serie y de forma anónima pocas veces, de forma ocasional, pueden rastrearse nombres que después serían muy famosos en medios más respetables. Por citar uno solo: Mario Puzo, autor de la saga del Padrino.



aventuras para hombres" genero que hasta los años setenta inundo los kioscos del mundo anglosajon con decenas de titulos y tiradas de cientos de miles de ejemplares.

Hay sin embargo una diferencia fundamental entre unos y otros, a menos en cuanto a sus portadas y supongo que tambien en las historias. Siempre he pensado que todos los miembros de mi generacion, sin llegar a ser Jack the Ripper, tenemos un ramalazo sadomasoquista originado por las sesiones de cine de barrio (nada que ver con el engendro televisivo) que amenizaron nuestra infancia y primera adolescencia. En aquellas peliculas de romanos, de mosqueteros, de espias y de cualquier cosa que se les ocurriera el unico momento de cierta expansion sexual era aquel en que la protagonista era torturada por orden del villano de turno, momento esperado con autentico anhelo y que, cuando al fin llegaba, trasformaba al respetable en una turba aulladora. Si mi teoria no anda descaminada no quiero ni pensar como tienen que haber quedado varias generaciones de lectores anglosajones, pues en ninguna otra parte he visto una equiparacion tal de la sexualidad (quizás mejor de la virilidad) con el dolor.

Ya no se trata de que a menos el cincuenta por ciento de las portadas de estas publicaciones estén protagonizas por mujeres sometidas a todo tipo de perrerias y que, en a menos la mitad del cincuenta restante, el protagonismo corresponda a hombres en identica

situación -azotados, quemados, despellejados- es que en todas ellas, incluso en aquellas, pocas, en las que no hay connotaciones sexuales el sufrimiento es algo omnipresente.

Creo que se verá claro con un ejemplo. Tanto en los *Spicy Pulps* como en estas revistas las cacerías selváticas eran un tema socorrido al que frecuentemente dedicaban sus portadas. Una portada habitual de las primeras podría ser aquella en la que el cazador triunfante tiene un león muerto a sus pies y mira al mundo en actitud desafiante, normalmente tendrá la camisa hecha jirones -para que se vea lo cachas que está- y es muy probable que algunos arañazos adornen su torso, también es normal que unas cuantas nativas en traje típico -es decir, con algo amarrado a la cintura- le observen con aire arrobado. En las "aventuras para hombres" nos encontramos con un panorama similar, habrá, desde luego, un león muerto y muy probablemente nativas y, claro está, un cazador, pero lo que allí era un hércules triunfante con la bragueta a punto de estallar aquí será indefectiblemente un fulano lleno de chinchones y mataduras al que parece que acaba de pillar un tren.

Lo único recuperable de estas publicaciones son, a estas alturas, sus portadas, pero no debemos olvidar que su contenido era eminentemente "literario". Veamos los títulos de algunas historias: "Encadenadas desnudas en la cripta de los monstruos", "Las torturas de la reina nazi asesina", "Reina del Dolor". Algunas parecen mas edificantes como la titulada "La prostituta que salvó América" y en otras, como por ejemplo "El marinero cautivo de las amazonas de Tasmania", se nos indica de que va la cosa... "fue obligado a casarse con la tribu entera". Por cierto, teniendo en cuenta que los aborígenes de Tasmania fueron exterminados como animales a finales del XIX para dejar sitio a las ovejas, ignoro de donde pueden haber salido estas amazonas tan ardientes.

Hay también lo que parecen ser artículos de actualidad -"El violento mundo de los homosexuales", "Los secretos de las ninfomaníacas que caminan por las calles", o "Las prostitutas hablan sobre sexo"-, de contenido científico - "Cura sexual para esposas frígidas", "¿Son normales tus necesidades sexuales?"- y hasta jurídico: "Qué debes de hacer si tu novia te dice que se quedó embarazada" (a tenor de lo visto, supongo que lo menos es despeñarla y decir que se cayó).

También era común que tuviesen ilustraciones interiores y hasta historietas de similar temática, pero es indudable que si estas publicaciones son recordadas por algo es por sus portadas... generalmente chillonas, repetitivas, y de un mal gusto agresivo y a tono con su contenido, pero aquí, como en todas partes, también hubo su edad de oro -especialmente los años 50- y en ella pueden encontrarse ilustraciones magníficas y autores ante los que hay que quitarse el sombrero.

Destaca entre todos ellos Rafael de Soto -español emigrado a Puerto Rico y mas tarde afincado en NY- especialmente afortunado en los temas exóticos que refleja con el estilo del Holliwood clásico; en su obra no están tan presentes las manías del genero -el culto al dolor, por ejemplo- o al menos se reflejan de forma menos ramplona. Otros autores destacables son el muy prolífico Clarence Doore, caracterizado por la acción y el movimiento que tienen la mayoría de sus portadas, Basil Gogos por la belleza y sensualidad de sus mujeres y Norman Saunders por la elegancia de su composición y su bizarra recreación del pasado. De todas formas, dada la ingente producción de estos autores, está claro que, bajo la misma firma, puede encontrarse de todo: ilustraciones magníficas y otras que meten miedo.

Considerando la no pequeña relación existente entre esta industria y la del cómic sorprende un poco el escaso numero de ilustradores provenientes del noveno arte que aparecen por aquí, no obstante alguno hay. El mas prolífico es, sin duda, Shid Shores, viejo conocido de los marvelomanos veteranos pues entintó -mas bien destrozó- muchas de las primeras historias del *Capitán América* de Jack Kirby y mas tarde colaboró, con mejores resultados, con Gene Colan en *Daredevil*; para estas publicaciones realizó tanto portadas -nada malas- como ilustraciones interiores. Otro habitual de estos productos, sobre todo en su ultima etapa, es Earl Norem conocido del aficionado por sus múltiples portadas para "La espada salvaje de Conan".

Dejando a un lado el posible valor -seguramente no muy alto- que puedan tener estos materiales hay algo que no puede menos que asombrarme: el agujero negro en que parece que ha caído todo lo relacionado con ellos. Desde hace años venimos asistiendo a la recuperación y hasta mistificación de los comics sadomasoquistas de Eneg o Stanton, sin olvidar los de temática gay de *Tom de Finlandia*, todos ellos productos que no van mas allá de lo anecdótico y que en su día tuvieron una distribución reducidísima y semiclandestina. Por el contrario estas "aventuras para hombres", industria que en algunos momentos movió tanto dinero, e incluso más, que la del cómic; que llegaba de forma masiva a kioscos, gasolineras y tiendas de barrio y que, en su mejor época, tuvo cientos de títulos con tiradas enormes, parece que no ha existido nunca, que alguna goma mágica la ha borrado de la historia. Como muestra un ejemplo: en los últimos tiempos han abundado los artículos, estudios mas o menos sesudos y hasta libros sobre la vida y milagros de la Marvel Comics Group, pero en ninguna parte recuerdo haber leído de forma clara -algo insinúa L. Daniels en su libro- que Martin Goodman (creador, dueño y director de la misma hasta los 70) editó este tipo de publicaciones. Y no sólo lo hizo, sino que hasta entrados los 60, cuando se centró definitivamente en el cómic, fue uno de sus principales editores.

En los años siguientes volví a Inglaterra en un par de ocasiones y, la verdad, no recuerdo haber vuelto a ver este tipo de revistas, quizás fuese debido a que ya no me causaron la impresión del primer momento pero lo cierto es que, aunque siguiesen existiendo, había comenzado su fulminante decadencia que en unos pocos años terminó con un fenómeno editorial que existía desde hacia décadas.

Supongo que las causas fueron dos, de un lado la censura abrió la mano en el tema del desnudo femenino de una forma inimaginada hasta el momento y, para acabar de rematarlo, la fotografía en color se perfeccionó y abarató de forma también impensable. El resultado fueron las "revistas para adultos", basadas en la reproducción fotográfica del desnudo femenino. Mucho me temo que los numerosos seguidores de las "aventuras para hombres" no estaban especialmente interesados en el aspecto "literario" de las mismas y prefirieron satisfacciones mas directas.

Terminó así uno de los capítulos más curiosos de la cultura popular anglosajona y, durante mucho tiempo, parece que nadie lo echó de menos, agradezcamos a la editorial Taschen y al novelista y guionista de comics Max Allan Collins -autor de la parte literaria del presente libro- que nos lo hayan devuelto.

Giancarlo Berardi:
Nuestro hombre en Italia

Transcripción: Jose Maria Flores

Después de mucho tiempo, durante el 2004 pudimos volver a vivir a Berardi en la forma de dos álbumes de Ken Parker (*Hegel* y *Deep Water*) y el recuerdo. Además, el propio autor estuvo en el Salón del Cómic del Principado de Asturias demostrando un saber hacer, una educación y una personalidad que nos dejó maravillados. La presentación fue conducida por Florentino Flórez en el salón de actos del Centro Cultural Antiguo Instituto. Estas fueron sus palabras:

Quisiera comenzar no por lo que más se conoce de Giancarlo Berardi, la saga de *Ken Parker* sino por *Julia*, una serie que él hace con diferentes dibujantes. Me gustaría que nos contase qué es Julia, de qué trata, cuánto tiempo lleva con ella, etc

Julia es una serie que empecé en 1998, con protagonista femenina. Es una detective norteamericana, una criminóloga. Es un poco particular porque en ella no hay mucha acción, no hay pistolas, es una investigadora del ánimo, lo que quiere es comprender porqué se cometen determinados crímenes. Para ello usa las armas de las mujeres que son la sensibilidad, la capacidad de escuchar, la intuición. Es una serie bastante novedosa en Italia, es la única con protagonista femenina y su público, fundamentalmente, son mujeres, mujeres jóvenes, universitarias, estudiantes de psicología. Es un público nuevo en Italia. *Julia* vende de setenta a noventa mil copias cada mes, lo que está bastante bien. No llega a *Tex* o *Dylan Dog*, que venden trescientas mil copias, pero está bien. Son 260 páginas mensuales por lo que tiene muchos dibujantes. Hay dieciséis dibujantes y cuatro o cinco guionistas. Entre los dibujantes, al menos tres son argentinos. En Italia hay muchos dibujantes pero siguen el manga o el estilo norteamericano. Son buenos, pero no se adaptan bien a la aventura clásica, en blanco y negro, realista, un poco cinematográfica.

Ha comentado que hay otros guionistas aparte de usted en la serie.

Sí, está Maurizio Mantero, que es mi ayudante desde hace veinticinco años, y otros más jóvenes. [En este momento Berardi intenta recordar los nombres pero no lo consigue]

Debo decir que estoy un poco emocionado porque he visto aquí a Carlos Giménez que para mí es realmente un maestro. Siempre he usado sus álbumes en mi estudio para mostrárselos a mis colaboradores, porque es un ejemplo de calidad, de profesionalidad y de continuidad [se refiere a la narrativa visual]. Así que estoy muy feliz de este encuentro. Es una semana llena de encuentros. Ayer en Oviedo fui a ver cuadros de Sorolla. Me encantó. Nuestro amigo Gaspar [Meana] nos llevó allí y fue un momento realmente particular. España es así, rica de talentos, de gente, de artistas. No se comprende como la situación de mercado no es más buena.

Volviendo a tema de tu pregunta, la colaboración es simple: yo hago la trama y después estos colaboradores desarrollan el guión bajo mi control. Después escribo los diálogos de los personajes.

¿En Ken Parker los guiones eran todos suyos?

Casi todos, no todos. Maurizio Mantero me ayudaba ya en aquellos tiempos.

¿Cuántos años con Ken Parker?

Veinticinco años.

Durante una temporada lo editaron ustedes mismos.

Sí, lo publicamos durante cinco años. Fue un fracaso terrible. Los artistas no pueden ser editores.

Berardi, recogiendo el Premio Haxtur al Mejor Guión 2004

Y luego se hizo cargo Bonelli.

Sí, pero no tenía bastantes lectores para Bonelli. Con 400 hace falta vender más de cincuenta mil copias para vivir.

¿Es consciente de que las cifras en Italia son muchísimo mayores que en España?

Claro, pero no es Italia, es Bonelli que tiene una redacción increíble. Cuando nosotros editábamos *Ken Parker* el costo de redacción era de veintidós millones de liras a mes. Una cifra enorme. Así no podía vivir.

Los dos álbumes de Ken Parker que acaban de llegar a España, ¿Cuántos años tienen?

No recuerdo exactamente. Creo que son de finales de los ochenta.

¿Cuándo acaban las aventuras de Ken Parker?

En 1996.

Estos dos álbumes son bastante demostrativos de su trabajo. En uno se hace una reflexión sobre el sentido de la vida y la muerte; en el otro, de igual calado o mejor aun, sobre problemas morales, el bien y el mal, cómo elegir. ¿Es consciente de que este no es un materia habitual en los cómics?

Ken Parker ha crecido conmigo, tenemos la misma edad. El problema que yo tenía, él lo tenía. Era una manera de vivir dentro del personaje, interiormente. Ahora lo veo y me extraña un poco porque me parece verme muy joven. Ahora soy más cínico.

Cuesta creerlo, porque una de las cosas que diferencian su trabajo es un cierto sentido humanista.

Sí, pero si quieres sobrevivir hay que tener un poco de cinismo.

¿Hicieron más historias de Marvin?

No, una sola. Era un proyecto editorial de tres aventuras pero Bonelli canceló la serie. Me gustaba mucho porque tenía el mundo del cine americano, que me encanta, salía Ken Parker en la primera página, era una especie de juego. Me gustaba mucho pero no hemos podido hacer más historias.

¿Qué método sigue para trabajar?

Mi método es no tener método. No quiero hacer la misma cosa siempre porque me aburro. Yo soy mi primer lector y si yo me aburro seguramente se aburrirán todos. Tengo necesidad de hacer siempre cosas estimulantes y muy diversas. Esto es un problema porque muchos de mis personajes mueren. Un lector me escribió diciendo que tenía un problema psicológico porque todos mueren. Bueno, la razón es que si siempre tienes a los mismos personajes las cosas son siempre iguales. Yo quería que Ken Parker fuera un punto de referencia y que los otros personajes giraran en torno a él. Un observador de la vida, no un protagonista. Creo que todos nosotros somos poco protagonistas de la vida. Somos más bien observadores, las grandes decisiones no las tomamos nosotros.

Por otra parte, mi manera de trabajar es precisa. Los tiempos, el ritmo de la narración, dónde va un primer plano, una panorámica, eso lo indico yo porque tiene una importancia especial. El guión que yo hago es muy preciso. Indudablemente esto influye en el dibujante. Luego, él puede poner su arte, su estilo, moviendo a los personajes, las caras, dándoles expresión. Hay muchas cosas que puede hacer, pero la dirección ['Bernard utiliza la palabra 'Regia'] de la historia la hago yo.

Siguiendo con el tema de la creación. ¿De dónde vienen las ideas? Fabrica las historias a partir de un personaje, de una escena.

De todo, realmente de todo. Puede ser una atmósfera. Siempre partes de una cosa interior. El tema es como la música. Hay una tonalidad menor y una mayor. Cuando acierto con la tonalidad, la historia me viene fácil. El problema es buscar la tonalidad, después la melodía para mí es muy fácil.

No tiene un método, pero me gustaría saber si tiene algún sistema de control para decir esta escena me sobra, tendría que desarrollar más este personaje, para revisar el guión.

No escribo nunca una trama porque me gusta improvisar.

¿No hace un resumen siquiera?

No, para mí nunca, para los otros siempre. Para mí no, porque me gusta improvisar. Si veo un personaje pequeñito en principio pero luego me cae simpático le dejo más espacio. Improviso como un músico.

¿Tacha mucho una vez escrito?

Sí, mucho, mucho. No soy veloz trabajando y el tiempo que pierdo es porque leo y releo y releo. Corrijo continuamente, especialmente el diálogo. Hay que sentirlo como una poesía, hay que poderlo recitar. Lo leo en voz alta para que sea siempre natural.

¿Corrige los diálogos cuando ya está dibujada la historieta?

Sí. Si el dibujante cuenta bien, las palabras casi no son necesarias, las suprimo.

¿Tiene miedo a que le falle la inspiración?

Gracias a Dios, la inspiracion no es un problema. El problema es hacerlo, es tecnico. Nunca estoy contento con lo que hago, por eso siempre lo reteo y lo rehago, pero la inspiracion no es un problema. Se puede empezar a partir de una botella de agua y de un vaso vacio. Por que está aqui? Quien lo ha dejado ¿Quien estaba aqui antes que yo y por que no la ha bebido. Todo es trabajar con la fantasia. No es un problema. Despues es ponerlo, buscar las palabras justas y ponerle la Regia. Eso es lo importante para mi. Soy un guionista que ama el cine y creo que la imagen puede contar mucho mas que la palabra, pero a mismo tiempo hay que hacerlo de la manera justa.

¿Cómo es la relación con los dibujantes?

Yo escribo casi como un sastre. Hago la historia a su medida. Lo que puede hacer Ivo Milazzo, que tiene calidad de humor, de expresion, de movimiento, no lo tiene Alessandrini o cualquier otro. A Trevisán, por ejemplo, le gusta la atmosfera ochocentista, tiene un trazo con muchos rasgos, dibuja como un ilustrador de siglo XIX. Asi, hay que hacer cosas diferentes. La calidad de guionista se percibe cuando es capaz de estimular la parte mejor de dibujante.

Es probable que los dibujantes quieran matarme. Es verdad que intento estimular su parte mejor, pero tambien es verdad que el dibujante tiene la fatiga, quiere trabajar poco y con mis guiones siempre hay que trabajar, por eso no me quieren mucho, pero no lo dicen.

A estas alturas creo que es pertinente hablar de su divorcio con Milazzo.

Bueno, si, fue un divorcio. Como los matrimonios que no duran hubo que llegar a un acuerdo. Tampoco habia sexo entre nosotros, que es una cosa que mantiene unidas a las parejas. Pero fue un divorcio civico. Nos vemos tres o cuatro veces a la semana y hablamos de volver a trabajar juntos. Pero no lo hacemos porque tenemos carreras diferentes. El hace un personaje de otro guionista y yo hago *Julia*. Hablamos de retomar *Ken Parker* de hacer las historietas que faltan, seis u ocho ideas que tengo archivadas para terminar la saga. Pero está bien asi, es como la vida. En la vida no siempre se termina todo. cuando tiene que acabar una cosa se acaba. Asi es Ken Parker y asi fue la colaboracion con Milazzo. La ruptura fue importante para los dos. Lo empecé otra vez, como si fuera joven, a inventar un nuevo personaje. buscando otros dibujantes, sin tener un socio, que siempre te da una seguridad. El lo mismo. Creo que fue estimulante para los dos.

¿Hubo también razones de tipo artístico?

Si, me di cuenta que el dibujo era muy evanescente y que la gran calidad de Ivo Milazzo, que era dotar de movimiento a los personajes, las expresiones, la humanidad que ponia en ellos, faltaba. Considere que el dibujo no estaba en sintonia con las historias. El hacia una busqueda personal de un trazo mas simplificado, pero para mi era demasiado simplificado. 'Berard' se refiere a la ultima etapa del personaje. no publicada en España y muy diferente de la que todos conocemos'

¿Cuál es su ritmo de producción?

Escribo una historia completa cada dos meses o dos meses y medio. Por eso no puedo hacer una produccion larga. Tengo necesidad de colaboradores, de otros guionistas. pero toda la parte de direccion la hago yo, escribiendo, poniendo problemas a los dibujantes donde no funcionan, etc. No tengo buena fama pero estoy contento asi. Si los colaboradores te quieren demasiado te toman el pelo. Un gran maestro de teatro italiano. Eduardo de Filipo, dijo que en el teatro debe mandar uno solo. En el tebeo creo que es lo mismo.

¿Cómo se hizo guionista?

Porque me gustaba mucho el cine y cuando volvia a casa despues de ver una pelicula continuaba haciendo cine para mi mismo. El tebeo

es un cine hecho en casa, hecho para mí. Empecé a imaginar historietas como un niño que quiere fábulas y no tiene quien se las cuente. Creo que todos los autores son como niños que hacen cuentos para sí mismos. Yo no soy una excepción.

Ha practicado formatos muy diversos: historias cortas, sagas muy largas...

Sí, siempre me gusto no repetirme, intentar cosas diferentes, cuentos de una o dos páginas o cuentos de cuatrocientas. Escribí una historieta de Tex con más de trescientas páginas. Es solo por mi gusto de intentar cosas diferentes.

Comentaba ayer que en lugar de escribir historias ambientadas en América, le gustaría ambientarlas en Italia.

Sí, es una lástima. Creo que todo el cómic europeo tiene un problema, el problema de la colonización cultural. Nosotros sabemos todo de Norteamérica, de New York, de Boston, porque llega con el cine, la novela, la televisión sobre todo, y los editores no quieren cuentos de tu país, de tu tierra, hay que escribir western, detective's storys. A mí me gustaría y solamente lo he hecho una vez, escribir de mi gente. Bueno, siempre he escrito de mi gente porque he utilizado el western como una metáfora para hablar de mi país. Pero me gustaría hacerlo de manera clara, con personajes italianos, como hizo en el cine De Sica. Ayer lo hablábamos, De Sica y otros cineastas hicieron estos cuentos y fueron amados por norteamericanos, por japoneses, por todo el mundo, y hablaban de nuestra historia y de nuestra gente. Pero los editores de tebeos tienen miedo de que la gente no lo lea y le dan al público lo que parece que quieren. Creo que es una lástima. Una de las razones por las que yo quiero mucho a Carlos Giménez es porque él escribe sobre su país, de su gente, de cuando era niño, de las cosas que conoce. Para mí es más interesante que ver a un autor de tebeos español escribiendo de cosas norteamericanas. Me enseña más, me gusta más, me emociona más. Aprendo cosas que no conozco, mientras que de western lo conozco todo, más que los americanos.

Su único intento en ese sentido fueron las aventuras de Giuli Bat.

Sí, es un personaje genovés de los años 50, de un barrio donde yo nací y que habla un poco en dialecto genovés.

¿Y no funcionó?

No es fácil. Los editores no lo quieren. Quieren el western, el sexo, la ciencia ficción, lo americano. Cuando veo mi trabajo en Suecia pienso: cómo van a comprender las cosas que pasan en un barrio pequeño de Génova. Pero evidentemente hay una emoción que llega. Me gustaría hablar de mi gente y que mi personajes no se llamen John sino Mario, Giovanni, Antonio. Es una cosa mía. Si lo hace un americano puede ser que lo compren pero si lo hago yo no me pagan.

De todas maneras, consigue una gran paradoja, porque ahora mismo el mejor western que se ha hecho en tebeo, lo ha hecho usted.

Gracias, eres muy gentil, pero no creo que haya un americano que haya leído *Ken Parker* ni uno solo. Lo han leído los europeos, los brasileños, fue vendido en quince o dieciséis países en el mundo, y eso son muchos lectores, pero no en Norteamérica.

¿Conoció el trabajo de los hermanos De la Fuente?

Claro, lo conozco muy bien. Éramos amigos y tenía una gran admiración por ellos. Ramón y Chiqui ya no están con nosotros y a Víctor hace más de diez años que no lo veo. Hoy o ayer me han dicho que no trabaja porque tiene dificultad con los editores, que no les gusta su estilo. Para mí es una locura total, no lo comprendo, es uno de los más grandes dibujantes de Europa y no solo de Europa. Nosotros no nos damos cuenta pero cuando veo a gente de Argentina, de Chile, de otros países, siempre me dicen: ¡Tu conoces a Taconi!. ¡De la Fuente! En otros países conocen a nuestros artistas y nosotros no les proporcionamos la posibilidad de trabajar. Es increíble.

¿Conoce el final de Ken Parker? ¿Hay que suponer que finalmente se muere?

No, no lo digo. Un buen guionista nunca revela el final, nunca. La próxima vez, A Suivre, continuará... Una fuerte ovación despide a

7. Planchas, viñetas y bocadillos
Xenozoic Tales

FLORENTINO FLÓREZ

La creación de Mark Schultz está compuesta de páginas memorables. Entre todas ellas hemos elegido una, aparentemente no mejor o peor que otras, pero que sin embargo se encuentra entre las favoritas del autor. Es la número 12 del episodio *Prehero!*

Primero es, en mi opinión, uno de los grandes episodios de Xenozoic Tales. Las secuencias de persecuciones, los detallados y misteriosos paisajes, el aroma a serie B que recorre la historia... Resulta difícil elegir una entre el montón de planchas espléndidas que lo componen. Para mi sorpresa, cuando seleccionábamos el material para la exposición que íbamos a celebrar en el Palau Solleric de Palma con su obra, Mark señaló la plancha de la lado como una de sus favoritas.

No contiene los espectaculares planos que encontramos en otras páginas suyas, ni mayores articulaciones de viñetas, ni una gran variedad narrativa. Pero, más allá de esa primera mirada, empezamos a descubrir algunas virtudes que pueden explicar la preferencia de Schultz.

Estructuralmente, aparecen algunas de sus características habituales, empezando por esa decorativa viñeta que abre la plancha. La última está solapada por las anteriores, pero en general la distribución es muy regular, una dirección que interesa a Schultz, preocupado porque el lector no habituado a los cómics sea incapaz de leer narrativas más complejas.

Hay otros dos aspectos destacables: la planificación, muy variada a pesar de dominar los planos generales, observen los pequeños elementos que facilitan la transición entre viñetas, como el ancla de la quinta, que nos dirige a la siguiente.

... el uso de elipsis fuertes entre viñetas. Prácticamente cada una marca un amplio salto en el tiempo respecto a la anterior y basta describir la acción para darse cuenta de ello: amanece, los héroes despiertan en la orilla a la que han sido arrastrados por el mar, despiertan aturdidos, se acercan a los restos de su barca, suben a ella y, finalmente, descubren unos esqueletos en la playa, junto a los restos de otra nave. La clásica secuencia de llegada a una isla cargada de misterios, resuelta en una plancha. Parece fácil, pero no lo es.

Joyas Literarias y Gráficas
[Algunos dibujantes españoles]

FLORENTINO FLÓREZ

El pasado verano tropecé casualmente en un mercadillo con algunos tomos de la popular serie Joyas Literarias Juveniles. Mi admiración por muchos de los dibujantes que colaboraban en esos fascículos, unida a la sensación de que han sido un tanto olvidados en relación con sus colegas humoristas, es el motivo de estas líneas. Un reconocimiento a unos creadores cuyo talento considero necesario reivindicar.

JOYAS LITERARIAS Y GRÁFICAS

Editada primero por Bruguera en los 70, la colección Joyas Literarias Juveniles ha vivido diferentes resurrecciones, llegando a ser distribuida como complemento de algunos periódicos. No voy a enumerar aquí su compleja y truculenta historia, ni a entrar en la calidad de sus adaptaciones, ya que no son esos los fines de este artículo. Aunque debo reconocer que su revisión arroja un balance más que positivo, con relatos tan amenos como recordaba, en general.

Es de los dibujantes de los que deseo hablar. Especialmente tres, que aparecen con cierta asiduidad en esta colección, y a quienes considero auténticos maestros. Si este fuera un país mínimamente civilizado, deberían de ser reeditados como cosa habitual, para disfrute e instrucción de las nuevas generaciones. Evidentemente, no vivimos en Bélgica, así que es muy posible que a los más jóvenes los nombres que voy a citar les suenen a chino. Algo que intentaré enmendar en la medida de mis posibilidades. Hablemos ya de Ángel Pardo Ruiz, Francisco Fuentes Manuel y Juan García Quirós.

Antes de que los viejos aficionados a la colección inicien una justificada protesta, debo aclarar que estos son, sencillamente, los tres creadores cuyas virtudes gráficas me parecen más evidentes. Luego hay un numeroso grupo de profesionales, de diferentes características y valías, a los que no es mi intención menospreciar. Algunos son grandes narradores, otros tienen un dibujo tremendamente original, etc. Pero es que los tres que he nombrado son extraordinarios.

ANGEL PARDO RUIZ

Pardo (1924-1995) comparte con Fuentes Manuel el haber dibujado *El capitán Trueno*, lo que facilita un mayor reconocimiento público. Por supuesto, no son, ni de lejos, tan populares como Ambrós, a quien asociamos indisolublemente con el héroe castellano [y con otros como *El Corsario de Hierro*]. No seré yo el que discuta los méritos de Ambrós, que recibió en 1986 un merecidísimo Premio Haxtur al Autor que Amamos, siendo el primer autor a quien se otorgó el citado galardón. Pero si Ambrós es uno de nuestros creadores más originales, rotundos e interesantes, Pardo y Fuentes Manuel no deberían ser situados muy lejos de su compañero de lápices en *El Capitán Trueno*.

Pardo se inicia en la profesión en 1944, en la revista *Leyendas Infantiles*. Sus colaboraciones con Bruguera datan de 1947 y son variopintas,

Al lado, en la página anterior, viñetas de El continente misterioso. Adaptación de Cassaneli, dibujos de Angel Pardo

Izquierda, viñetas de Los misterios de la Jungla Negra. Derecha, viñeta de Las minas del rey Salomón. En ambos casos adaptación de Cassaneli, dibujos de Angel Pardo

desde series humoristicas hasta cromos, pasando por portadas. Se encarga de El Capitán Trueno a finales de los 50 y podemos encontrarnos con su arte en muchas de las revistas y publicaciones de la editorial Super DDT: Historias Seleccion, Joyas literarias juveniles, Coleccion Historias, Bisonte Gráfico, Pulgarcito, etc...

Lo primero que nos llama la atencion es su originalidad. Normalmente resulta sencillo localizar influencias, señalar parecidos y catalogar los trazos dentro de las diferentes secuencias estilisticas. No es asi en el caso de Pardo. Su estilo, a mitad de camino entre el realismo y un humorismo que nunca llega a ser protagonista, recuerda en ocasiones la labor de autenticos outsiders, tipos raros de mirada especial e imposible catalogacion. Como su contemporáneo **Yaroslav Horak**, que se hizo cargo de James Bond de las tiras de prensa inglesas, o, mas recientemente, Steve Dillon de Hellblazer o Bachalo. Pero las comparaciones, cuando hablamos de Pardo, siempre son insatisfactorias.

Hay muchas cosas sorprendentes en su arte. Como el volumen que otorga a unas figuras que, por otro lado, presentan unos acabados muy delimitados, con gran presencia de la linea. Esa pureza geometrica, solida, que se aprecia sobre todo en rostros y figuras, se ve extrañamente respondida por unos inesperados arrebatos decorativos. Efectivamente, sus dibujos resultan rotundos, pétreos pero no rigidos, y muy perfilados, con un protagonismo de los contornos que acompaña su caracteristica limpieza estructural. Pero, sin embargo, a Pardo le gusta jugar aqui y allá con los fondos, abundando en rallados, punteados, estrellitas y demas delirios decorativos.

No podemos revisar su trabajo sin detenernos en los detalles que lo vuelven expresivo: sus manos, la forma de dibujar los miembros,

Viñeta de Los últimos días de Pompeya. Adaptación de Alberto Cuevas Hortelano dibujos de Ángel Pardo
Una de las grandes más expresivas contribuciones de Pardo a la colección

Derecha: Viñeta de Sandokán. Adaptación de Cuadrado dibujos de Fuentes Man
Debajo: Viñeta de El Señor de Ballantry. Adaptación de J. A. Vidal Solez dibujos de Fuentes Man

Debajo: Viñeta de El León de Damasco. Adaptación de Cazzanel dibujos de Fuentes Man

siempre mas delgados de lo normal, los eficaces y diferenciados personajes que inventa, con esas miradas enloquecidas, sus acabados limpios pero no empalagosos, con esas líneas que sabe ensuciar cuando debe.

Hay algo bonito y amable en toda su labor, una elegancia gráfica que parte de las figuras y se extiende por fondos, onomatopeyas y líneas cinéticas. Su enorme legado sigue ahí, lleno de vitalidad y esperando que le prestemos la atención y admiración que sin duda se merece.

FUENTES MAN

Francisco Fuentes Manuel (1929-1994) comparte con Pardo el paso por *El capitán Trueno*, aunque su carrera llegó a alcanzar un rumbo mucho más internacional, con historietas para Inglaterra y Francia e incluso algún episodio de *Batman*, *Korak* o *Tarzán*. Con Mora, colaboró también en la serie de ciencia-ficción *Golfor el cosmonauta*. A priori, guarda pocas similitudes con Pardo. Si aquel es limpio y contorneado, en Fuentes Man las líneas crean texturas y ambientes, las caras son expresionistas y de pómulos desgarrados, la distorsión corporal puede llegar a ser extrema, frente a los elegantes maniquíes tipo *Modelmon* del anterior.

Fuentes Man es el hombre de los grises, de los tramados de rayas, de las iluminaciones siniestras. Pero comparte con Pardo el interés por la volumetría. Aunque los resultados de esa preocupación sean casi opuestos a los de su compañero. Si Pardo demuestra su atención a los volúmenes construyendo caras facetadas y figuras en las que cada miembro parece haber sido laboriosamente encajado en

Encima, viñeta de Entre Chocolates. Adaptación de Cassoret dibujos de Fuentes Man

Izquierda, viñeta de El Señor de Salantry. Adaptación de J. A. Vidal Sales dibujos de Fuentes Man

Alrededor: viñetas de Miguel Strogoff. Dibujos de Juan García Quirós

e que le acompaña, Fuentes Man opta por el aplanamiento. Se da en su obra una curiosa paradoja: mientras por un lado insiste en los sombreados, que siempre ayudan a construir el volumen de figuras y objetos, por el otro todos sus personajes tienden a resultar planos y excesivamente delgados [aunque corpulentos], de torsos aplastados y caras como máscaras en las que apenas sobresale la nariz. No cito tales deformidades como menoscabo de sus virtudes. A contrario, creo que desde el principio el lector se acostumbra a sus distorsiones e incluso las agradece, como rasgos distintivos de un dibujante siempre original y sugerente.

Las aberraciones alcanzan a los rostros, que presentan grandes e imposibles mentones, bocas como zanjas, en el caso de ellos, y diminutas boquitas y microscópicas nancillas en el de ellas. Las manos tienen un algo en sus dimensiones que recuerda a Ambrós.

Es necesario citar también sus fondos, llenos de humos, matices y oscuridad, siempre con brumas y vapores varios. Pero esas neblinas no le hacen perder fuerza, ni a sus sólidos personajes, que pasean cómodamente sus anchas espaldas por sus fantásticas viñetas.

Fuentes Man es un artista original y tremendamente inventivo, de acabados rabiosos y expresivos. Como en el caso de Pardo, apenas podríamos citar algún seguidor, alguien que se haya acercado a su extravagancia. Es sin duda, uno de los mejores representantes de expresionismo en el panorama del cómic español.

Juan García Quirós

Según parece, tras la firma de García Quirós se esconden dos hermanos andaluces, José Luis (1948) y Juan (1939). Colaboraron en la creación de historietas, escribiendo y entintando uno y dibujando a lápiz el otro. Empezaron en Maga, para luego entrar en el mercado internacional a través de agencias. Inauguraron la colección Joyas Literarias Juveniles con su maravilloso *Miguel Strogoff* (1970).

Si Fuentes Man y Pardo brillan sobre todo por su originalidad, los García Quirós lo hacen por las bondades clásicas de su arte, que los emparenta con la noble tradición de Foster y Raymond, pasando por Salinas, hasta llegar a Williamson y compañía. Su dibujo es de un rea-

Alrededor: viñetas de Julio Cesar. Adaptación de Cassanovas y dibujos de Juan García Quirós

Viñeta de *Historia de dos ciudades*. Adaptación de Armonía Rodríguez y dibujos de José María Casanovas

Derecha, viñeta de *Tiempos difíciles*. Adaptación de José Antonio Vidal Sales y dibujos de Luis Casamitjana Casanovas

ismo exquisito, con un magnífico reparto de blancos y negros, una iluminación que recuerda a veces los trabajos de algunos autores de la E.C. un cuidado poco habitual de los fondos, un gran dominio de las figuras, etc. Todas las virtudes que asociamos a los clásicos están presentes en su trabajo. De nuevo, resulta sorprendente que una obra de tal calidad no haya merecido mayor atención y divulgación. Es difícil poner pegas a su arte. Caracterizan bien a sus personajes, tanto si son protagonistas como secundarios, no fallan en el movimiento de las figuras, ni en las escenas de acción ni en las más pasivas, su claroscuro está cargado de expresivos contrastes, sus acabados son limpios y eficaces, prestan atención al detalle, dibujan hermosas mujeres y apuestos guerreros, sus rostros son expresivos y comunicativos, definen con corrección las arrugas de un vestuario trabajado siempre con esmero.

Así como Pardo y Fuentes Man han encontrado cierto eco popular gracias a sus colaboraciones en la serie de *El Capitán Trueno*, los García Quirós permanecen como un nombre más en la abultada lista de quienes colaboraron con Bruguera. creo que su esmerada labor se merece algo más de respeto y atención.

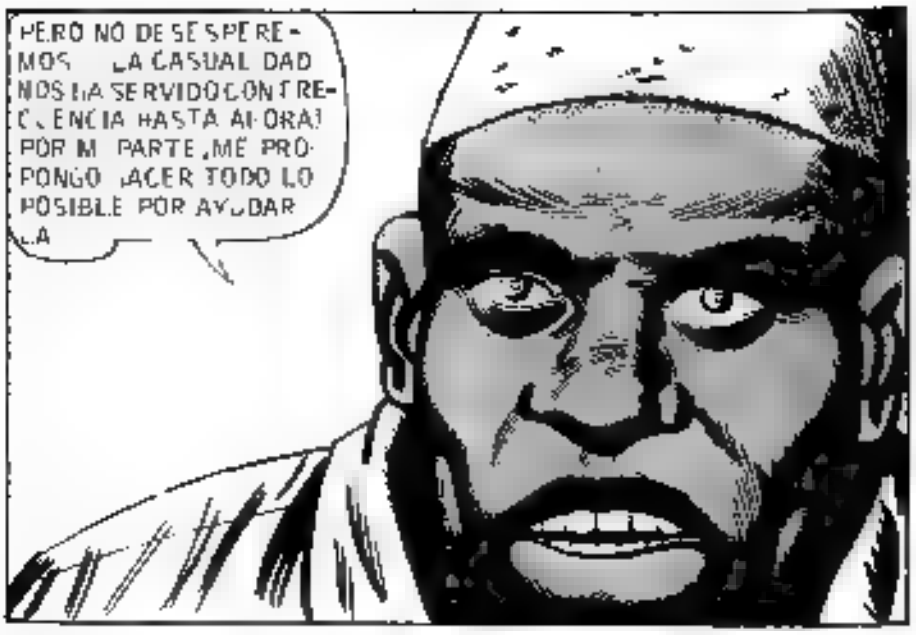
Línea clara y de la otra

Son muchos los dibujantes y guionistas que contribuyeron con su arte a la colección joyas literarias juveniles. Algunos tan conocidos como Luis Bermejo o Trini Tinturé. Quiero ahora destacar a dos autores que podríamos encuadrar fácilmente en aquello que se denominó "línea clara" y por ello entendemos un estilo que carece prácticamente de masas negras y en el que el protagonismo lo adquiere un trazo que evita el detalle y descarga de realismo a dibujo. Me refiero a Luis Casamitjana y a José María Casanovas.

El primero es más caricaturesco y por eso funciona muy bien en relatos directamente humorísticos o en aventuras ligeras y desenfrenadas. Aunque hay que reconocer que no le va mal en un dramón como *Tiempos difíciles*, de Dickens. Mejor, en todo caso, que en su adaptación de *Dick Turpin*, que peca de la blandenguería inherente a su estilo. Un creador, en resumen, fácil de recordar, con un arte agradable pero no adecuado a todos los relatos que le endosaron.

Algo similar ocurre con Casanovas. Más barroco que el anterior, enseguida se carga de

Viñetas de *El pirata*.
Adaptación de Miguel Quirós
y dibujos de Julio Vivas García


PERO NO DESESPEREMOS ¡LA CASUALIDAD NOS HA SERVIDO CON TRECIENCIA HASTA AHORA! POR MI PARTE, ¡ME PROPONGO HACER TODO LO POSIBLE POR AYUDAR A

Viñeta de *Aventuras de tres rusos y tres ingleses en el África Austral*.
Adaptación de Víctor Mora y dibujos de Julián Escandell Torres

Debajo: Viñeta de *Las minas del rey Salomón*.
Adaptación de Cassoret y dibujos de Ángel Pardo

detalles que ralentizan la lectura, presentando una fuerte tendencia a lo hieratismo. Pero, cuando contiene sus abusos decorativos, puede conseguir la eficacia dramática de que hacía gala en *Historia de dos ciudades*, donde creo yo que consiguió emocionarnos a todos.

Otro autor que firmó innumerables adaptaciones fue Escandell. Este ibicenco tenía un dibujo clásico y aparentemente vulgar. Su dominio del pincel, sin embargo, delimita unas figuras rotundas, muy características, y su impecable narrativa consigue que, más allá de exquisiteces estéticas, sus relatos sean de muy agradable lectura, a pesar de haberse enfrentado a historias muy conocidas y que, en muchos casos, contaban con afamadas adaptaciones cinematográficas. Como *Ivanhoe*, *Buffalo Bill*, *Ben-Hur*, *Robin Hood*, o *El último Mohicano*, entre otras. En general, su trabajo es directo y honesto, la misma claridad y solidez que transmiten sus abultadas líneas de contorno se encuentra en su narrativa, sencilla y eficaz siempre. A destacar *Aventuras de tres rusos y tres ingleses en el Africa Austral*, una excelente adaptación de Verne, firmada por Víctor Mora.

Resulta arduo concluir este repaso. Hay muchos más autores a los que me siento tentado de citar. Para mal, como aquel que plagia constantemente a Carlos Giménez y para bien, como las contribuciones del caricaturesco y siempre especial Torregrosa, o Julio Vivas, o Edmond, o Juan Duarte con su extraño minimalismo y tantos otros.

Sobre todo, lo que este material nos recuerda es que hubo un tiempo en el que en este país contábamos con una impresionante cantera de dibujantes realistas, que fácilmente encontraban trabajo fuera, a través de las agencias. Pero que, a mismo tiempo, podían presumir de unas marcadas personalidades gráficas. Cuando hoy revisamos la labor de muchos jóvenes dibujantes, enganchados a diferentes modas y presumiendo todos ellos de lo original de su estilo, nos preguntamos dónde están los Fuentes Man, los Pardo y hasta los García Quirós de la actualidad. Creadores todos ellos que, a pesar de desarrollar su trabajo en unas condiciones industriales supuestamente poco creativas, fueron capaces de conseguir una calidad que no encontramos tan fácilmente hoy en día.

Una cosa es segura: difícilmente podremos superar a estos maestros si no conocemos su obra. Si no ponemos en marcha una política de recuperación y reedición de todo ese material que, una generación después, casi ha desaparecido de la memoria colectiva.

Menos no es más
XXIX Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias [Del 11 al 15 de octubre. 2005]

Ya está en marcha la XXIX edición del Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. Del 11 al 15 de octubre, ambos días inclusive, los mejores autores de este medio de comunicación, de esta industria y de este ARTE estarán presentes en diversos escenarios de Gijón y Oviedo: Teatro Jovellanos, Centro Cultural Antiguo Instituto (Gijón) y Escuela de Arte (Oviedo).
En el capítulo de las lamentaciones, este año hay que anotar el recorte sufrido en las aportaciones económicas.

Caricatura de Kordey, por Pau

Por un lado, el Ministerio de Cultura ha denegado la subvención solicitada y que en otras ediciones suponía la mitad del presupuesto del certamen. Por otra parte, la Directora del Instituto Asturiano de la Juventud, Carmen Barrera [tan cuestionada por el Consejo de asociaciones juveniles del Principado] ha decidido suspender la colaboración mantenida entre el organismo que dirige y el Salón del Cómic, privando a éste no sólo de otra fuente de financiación sino también del uso de la Sala de Arte Borrón [Oviedo], uno de los locales emblemáticos utilizados por la convención desde hace más de una década. En resumen, la organización del Salón del Cómic del Principado de Asturias dispone para esta edición de un presupuesto inferior al disfrutado hace veinte años.

Esto no va a impedir que los artistas invitados sean todos de primera fila y abarcando además todas las variantes posibles del medio, desde el humor al thriller, los superhéroes, el terror o la ciencia ficción.

Los Simpson

Dentro del empeño constante por abrir el mundo del cómic a la sociedad y evitar así su transformación en un reducto para aficionados y especialistas, la organización del certamen asturiano ha invitado a dos miembros importantes del equipo creativo de *Los Simpson*: el guionista Ian Boothby y el dibujante James Lloyd.

Ian Boothby ha realizado numerosos episodios de la versión en cómic de los populares dibujos animados televisivos, ocupándose también de adaptar al cómic la serie *Futurama*, otra creación de Matt Groening. Ian Boothby, además, tiene una interesante carrera como autor teatral y creador de monólogos en la línea Club de la Comedia.

James Lloyd por su parte lleva dibujando en *Los Simpson* desde 1999. Colaboró con prácticamente todos los guionistas de la plantilla de Bongo Comics pero sobre todo con Ian Boothby; juntos dieron vida a algunos de los episodios más descacharrantes de la serie. También convirtieron en realidad el sueño de muchos aficionados: reunir en un mismo tebeo a los personajes de las dos series [*Simpson* y *Futurama*], con un éxito tan arrollador que la compañía les conminó a repetir la experiencia en una nueva entrega, recientemente publicada.

Veteranos en Asturias

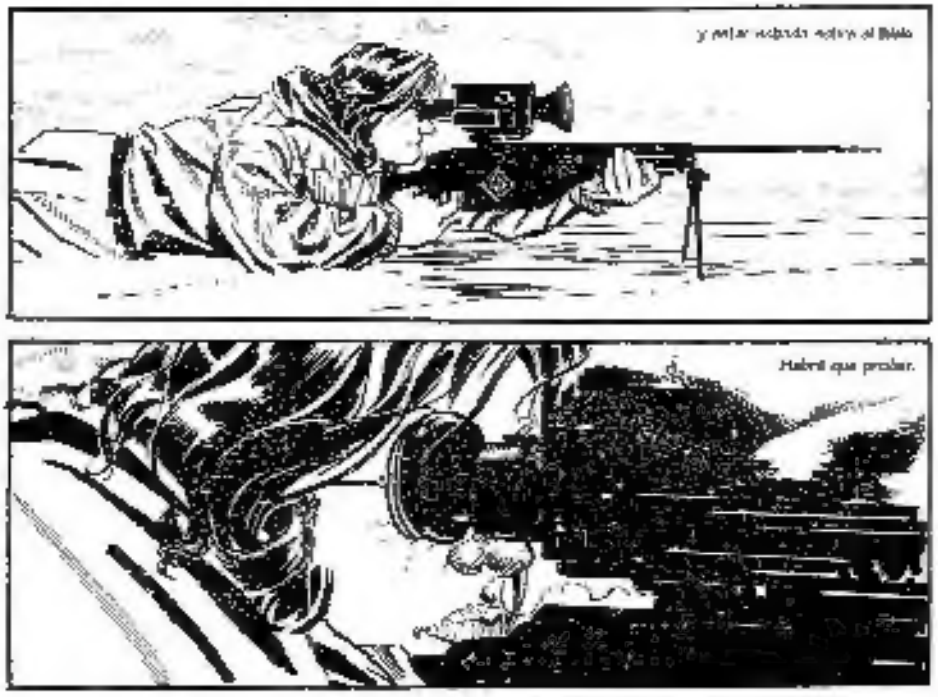
Jim Starlin e Igor Kordey compone un dúo conocido para los aficionados asturianos y españoles. Ambos han participado en el Salón del Cómic de Asturias en alguna de las ediciones recientes. Muchos todavía recordarán la simpatía del croata **Igor Kordey**, ahora mismo uno de los mejores dibujantes internacionales de cómics, disputado por guionistas como Alejandro Jodorowsky o Chris Claremont. Tampoco es fácil olvidar el impenetrable acento sureño de **Jim Starlin**, el guionista y dibujante obsesionado con el eterno combate entre la vida y la muerte.

Veteranos son también los dibujantes asturianos, desde **Gaspar Meana** hasta **Neto**, que en un momento u otro pasarán por el certamen para contarnos sus últimas experiencias profesionales, o los españoles **Alfonso López**, guionista y dibujante comprometido con diversas causas sociales y **Ricardo Martínez** creador de *Gomer* y uno de los humoristas gráficos más importantes del país.

Se suman a esta relación de autores veteranos en el Salón **Purita Campos** y su marido, el guionista y dibujante **Francisco Ortega**, también conocido como Frank Elliot. Si en anteriores ocasiones era la encantadora Purita la estrella invitada, ahora creemos necesario reivindicar la figura de su marido, el cual no sólo ha sido considerado como sucesor de **Opisso** por sus visiones costumbristas de Barcelona sino que ha sido el artífice de los guiones de *Gino*, recientemente reeditada con formidable éxito.

Nuevos en esta plaza

Pia Guerra y **Steve Lieber** vienen por primera vez a Asturias y probablemente a España, al menos a como invitados a un Salón del Cómic. **Pia Guerra** es una dibujante dotada con un estilo realista y fuerte que combina la mejor tradición clásica con atrevidos montajes de página. También discípulo de la escuela clasicista, **Steve Lieber** es un guionista y dibujante orientado hacia el blanco y negro, técnica con la que publicado notables trabajos de género policíaco y ambientación futurista. Junto a él estará su esposa, **Sara Ryan**, a su vez guionista



Viñetas de Steve Lieber en Whiteout. Debajo, viñeta de Pío Guerra.

de cómics con méritos propios.

En el momento de escribir estas líneas, el equipo de figuras extranjeras se completa con **Michael Avon Oeming** y **Bryan Glass**. Ambos han dado a la luz una interesante versión en cómic del *Quijote*, inexplicablemente inédita en España en este año del centenario cervantino. Además, Avon Oeming es el dibujante de la aclamada serie *Powers* y guionista de otras numerosas producciones.

UN ASTURIANO EN HOLLYWOOD

Por último destacar la visita del asturiano establecido en Gran Bretaña, **Xuacus**. Este joven mierense lleva más de diez años residiendo en el extranjero en un intento por vivir de lo que le gusta hacer: dibujar historietas y crear mundo imaginarios. Y podemos dar fe de que lo ha conseguido. Ha dibujado a personajes como *Batman* o *Juez Dredd* y más recientemente orientó su profesión al diseño por ordenador. La nómina de sus colaboraciones es impresionante, tras participar en la serie de televisión *Dinotopia*, por la que obtuvo varios premios y nominaciones por sus trabajos de efectos especiales, trabajó en la película *Harry Potter II*, dando vida al Bosque Giganta, en *Troya*, creando imágenes virtuales de la ciudad, y fue director artístico en *El Reino de los Cielos* dirigida por Ridley Scott, en la que creó también de forma virtual la ciudad de Jerusalén y el castillo de Karek. Actualmente ha vuelto al cómic con el guionista **Alan Grant** mientras continúa su labor para el cine en distintas películas.

EXPOSICIONES

El apartado de las exposiciones es el que más sufre los efectos de los recortes presupuestarios antes mencionados. Esto no quiere decir que el interés y la calidad de las mismas vaya a ser inferior a las de otras ediciones, simplemente que su número se verá reducido a las que mencionamos a continuación:

Alberto Álvarez Peña: mito y realidad

[Centro Cultural Antiguo Instituto. Sala 1]

Alberto Álvarez Peña [Gijón 1966] es el autor contemporáneo que mejor ha sabido plasmar gráficamente el mundo de los mitos y leyendas tradicionales asturianas.

Cursó estudios en la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Oviedo, complementándolos con el aprendizaje de técnicas de dibujo publicitario en la Escuela de Arte de la misma ciudad. A todo esto cabe sumar una intensa formación autodidacta que le ha llevado a formar parte del colectivo de investigación etnográfica *Belenos*.

Sus inicios en el mundo de la historieta se produjeron de la mano de publicaciones como *El Llapiceru* o *El Gomeru*. Posteriormente se orientaría hacia la ilustración dando a la luz un número casi inabarcable de libros que conjugan texto histórico o didáctico con dibujos propios alusivos al tema: *Mitos de Asturias*, *Cuelebres*, *Xanas y Trasgos*, *Celtas en Asturias*, *Motivos tradicionales en la decoración asturiana*, etc., etc.

Álvarez Peña fue responsable de la exposición *Celtas en Asturias*, ha impartido conferencias y actualmente publica una página semanal en el diario LA NUEVA ESPAÑA sobre los temas de su especialidad.

La exposición propuesta supone un recorrido exhaustivo por la obra de este creador gijonés, incluyendo páginas de historietas e ilustraciones variadas en blanco y negro y a todo color.

Finalistas XXI Premios Haxtur y

Haxtur al Autor que amamos

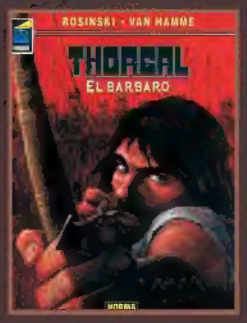
[Centro Cultural Antiguo Instituto]

Como es habitual se expondrán las obras finalistas a los Premios Haxtur correspondientes a esta edición, la número XXI, en sus diferentes categorías: Mejor Historieta Larga, Mejor Guión, Mejor Dibujo, Mejor Historieta Corta, Portada y Haxtur al Humor.

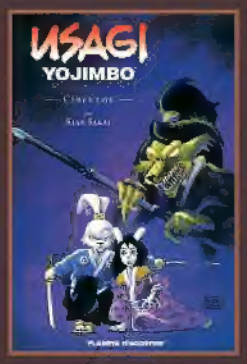
También habrá una exposición alusiva al conjunto de la obra del ganador del Premio Haxtur al Autor que Amamos, premio que reconoce la trayectoria integral de un creador de sueños en forma de tebeo.

A lo mencionado hasta ahora, añadir que durante el Salón se celebrarán mesas redondas, debates, presentación de novedades y otras actividades que detallaremos en el programa definitivo del certamen.

MEJOR HISTORIETA CORTA



Thorgal. El bárbaro
Van Hamme y Rosinski
Norma Editorial



Usagi Yojimbo. Círculos
Stan Sakai
Planeta deAgostini

Un tatami y dos bols y medio. Lobo Solitario... nº 2
Koike y Kojima
Planeta deAgostini

Viento negro. Lobo Solitario... nº 4
Koike y Kojima
Planeta deAgostini

MEJOR PORTADA

Ken Parker.
Hogar Dulce Hogar
Ivo Milazzo
Norma Editorial

Largo Winch.
Ver Venecia... Y Morir
Philippe Francq
Norma Editorial

The Ultimates nº 12 (USA)
Brian Hitch
Planeta DeAgostini

Capitán América.
Hielo 1ª parte
John Cassaday
Planeta DeAgostini

HUMOR

Idígoras y Pachi
Alicia, institutriz de Letizia y Las vacaciones de dos familias. El Mundo

DeMatteis y Maguire
Antes conocidos como Liga de la Justicia
Norma Editorial

Patrick McDonnell
Mutts III
Devir

Sempé
El mundo de Sempé
Norma Editorial

AUTOR QUE AMAMOS

Purita Campos

Mordillo

FINALISTA MÁS VOTADO

Capitán América.
Hielo 1ª parte
John Cassaday
Planeta DeAgostini

Carlos Giménez y Luis Alberto de Cuenca

Dedicado a aquellos que han realizado extraordinarias contribuciones al medio y por su aportación al reconocimiento del mismo como arte

XXIX salón internacional del cómic del Principado de Asturias
11-15 Octubre
Gijón 2005
XXI premios Haxtur
EL WENDIGO
www.elwendigo.com
jim starlin p.a guerra b.j.l.glass ricardo van boothby
igor kordey michael avon oeming james lloyd
xuasus steve ditko sara ryan alfonso lópez
purita campos jose maria alvarez alberto alvarez peña
arturo arias y mabel alvarez "nata" enrique carballeira
marcos de las heras david lafuente pau rodriguez
javier antonio marinas gaspar mcana igor medio
ernesto del castillo "ceto" álvaro noguera
reinaldo a. barbero y xosé a. garcía sampedro "jurna y sozi"
francisco ortega "frank elliot" roberto soriano "robert"

Patrocinan:

Ayuntamiento de Gijón

cajAstur